SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO SUPLEMENTO GRATUITO

GUÍAS IMPRESCINDIBLES

HARRY POTTER

PS One - GBC



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

DEVIL MAY CRY

2ª Parte

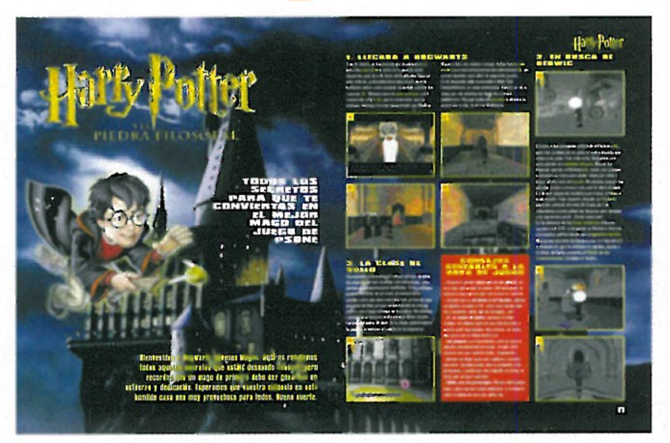
HOBBY CONSOLAS

SUMARIO

▸▸04 Harry Potter. PSOne y GBC

Compañía: ELECTRONIC ARTS
Fecha de Lanzamiento: 21 de noviembre
Niveles de Dificultad: 1

El mago más joven del mundo ha entrado como un vendaval en las consolas, y como los pasillos del colegio Howards esconden muchos peligros, os ofrecemos dos guías, una para PSOne y otra para GBC, con los trucos para ser los mejores magos.



▸▸16 World Rally Championship

Compañía: SONY
Fecha de Lanzamiento: 28 de noviembre
Niveles de Dificultad: 3 (2 al principio)

Este sensacional juego mezcla el realismo de las licencias oficiales con un control asequible para todo el mundo. Os ayudamos a elegir el coche que más se adapta a vuestro estilo de conducción y a configurarlo para triunfar en cada campeonato.

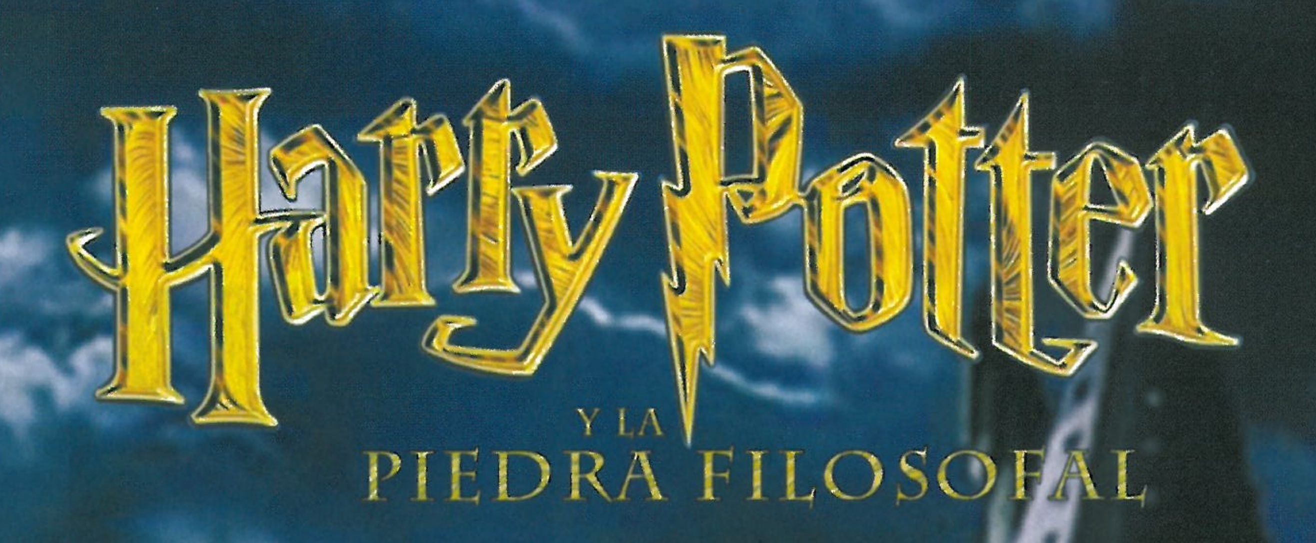


▸▸22 Devil May Cry [Parte 2]

Compañía: CAPCOM
Fecha de Lanzamiento: 12 de diciembre
Niveles de Dificultad: 5 (1 al principio)

Como os prometimos, aquí tenéis la segunda parte de la guía de la aventura de acción más alucinante para PS2. Junto a las nuevas misiones, vais a encontrar cómo acceder a las misiones secretas, cómo usar las nuevas armas y muchos detalles más.







TODOS LOS SECRETOS PARA QUE TE CONVIERTAS EN EL MEJOR MAGO DEL JUEGO DE PSONE

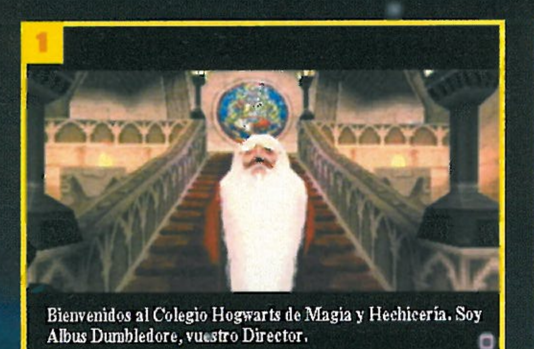
Bienvenidos a Hogwarts, jóvenes Magos. Aquí os revelamos todos aquellos secretos que estáis deseando conocer, pero recordad que un mago de primera debe ser generoso en esfuerzo y dedicación. Esperamos que vuestra estancia en esta humilde casa sea muy provechosa para todos. Buena suerte.



1. LLEGADA A HOGWARTS

Tras la charla de bienvenida de Dumbledore (1), sube las escaleras y entra en la puerta de la izquierda, que da a la Torre de Gryffindor. Baja al piso inferior, y encontrarás a dos chicos que te hablarán sobre unas grageas amarillas y sobre los cuadros (2). Avanza hasta la sala contigua, y allí conocerás a Ron (3), que te avisará de que tu lechuza, Hedwig, ha sido secuestrada por Malfoy.

Sigue a Ron, sin olvidar recoger todas las plumas azules que encuentres sobre las estanterías (4), ya que te servirán para abrir la siguiente puerta.
En la siguiente sala conocerás a Nick Casi Decapitado (je, je, vaya personaje). Habla con él, y trepa por las estanterías hasta la primera plataforma. Recoge todas las plumas, y abrirás la puerta de arriba, la de los Maleficios.









3. LA CLASE DE VUELO

Concéntrate y atraviesa el mayor número posible de aros (8), ya que cuantos más atravieses, más puntos conseguirás para Gryffindor. Si lo prefieres, puedes cambiar en el menú el control de la escoba, para que sea invertido. Los primeros aros son más fáciles, porque están todos a la misma altura, pero luego la cosa se complica. No olvides recoger la gragea amarilla situada sobre el pilar central del patio. Al salir de la clase, podrás salvar la partida si vas por el pasillo de la izquierda.



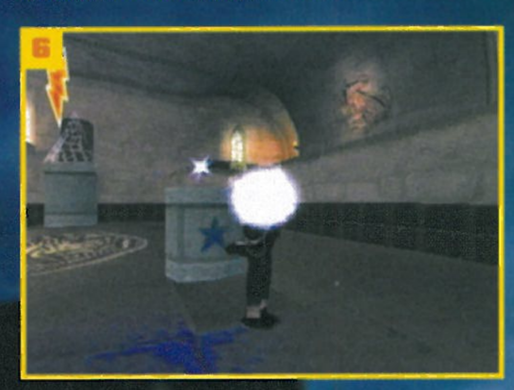
CONSEJOS GENERALES A LA HORA DE JUGAR

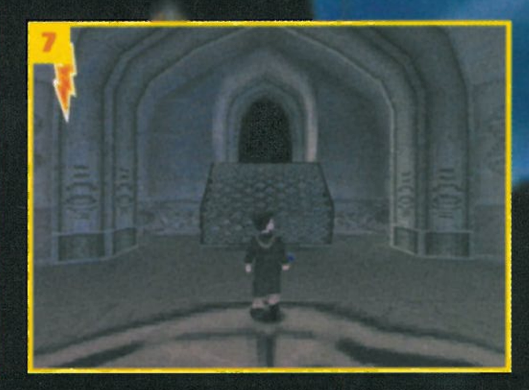
*- Cuando te quedes **atascado en un puzzle**, no te comas demasiado la cabeza. Normalmente, la solución que parezca más lógica será la correcta.*
*- Cuando uses el **Rechazo o el Flipendo**, apunta al objetivo usando el R1. Así te será mucho más fácil acertarle. Mola esto de la magia, ¿eh?*
*- En las **zonas de saltos**, procura orientar siempre la cámara antes de dar ningún salto, o puedes salir mal parado. Para girarla, no tienes más que usar los botones R2 y L2.*
*- **Las grageas** son importantes, pero no son un objetivo fundamental del juego. Así que no te vuelvas loco por cogerlas todas. Acaparador...*
- Intenta no dejar zonas por explorar o puertas por abrir. En ellas puede estar la solución a tus problemas, o algún que otro regalito en forma de ítem, que nunca viene mal.
*- **Habla con los personajes.** Pueden darte pistas sobre cómo superar algún obstáculo, u orientarte sobre el siguiente paso que debes dar.*

2. EN BUSCA DE HEDWIG



Elimina a los caracoles utilizando el Rechazo (5), pero ten cuidado de no pisar el rastro dorado que dejan a su paso. Tras esta zona, llegarás a una sala grande con pesados bloques. Mueve los bloques usando el Rechazo (6), hasta que queden colocados en línea para poder trepar por ellos y llegar al otro lado de la sala. No olvides recoger las plumas azules y el sapo rojo, que te dará energía.
En la sala siguiente, tendrás que mover un bloque más grande. Para moverlo, lánzale un Flipendo (dejando pulsado el botón X). Trepa por las estanterías y salta sobre los bloques para acceder a la siguiente puerta. ¡Cómo mola esto!
En la estancia de los libros voladores, deberás apuntar con el R1 y lanzarles un Rechazo. Una vez eliminados, podrás seguir por el pasadizo secreto. Rompe los barrotes de Hedwig con un Flipendo (7), y después de que te entregue la escoba, acude a la Clase de Vuelo cruzando el Pasillo de los Encantamientos. Empieza lo bueno...





4. LA CLASE DE ENCANTAMIENTOS





Después del punto en el que podrás salvar la partida, sube las escaleras y encontrarás de nuevo a tu amigo Ron. Es hora de ir a Clase de Encantamientos, así que síguelo hasta allí. Una vez cogidos los relojes de arena, empezará a correr el tiempo, así que tendrás que saltar de una mesa a otra lo más rápido posible (9), intentando coger todas las grageas que puedas. Si no llegas a tiempo a clase, tendrás la opción de repetirlo, para poder conseguir unos cuantos puntos en la competición por la Copa de la Casa.

Para aprender el hechizo Wingardium Leviosa, no tienes más que pulsar el botón que te vaya indicando la esfera blanca (10). De tus reflejos y agilidad con el pad dependerá el éxito o el fracaso. Si lo haces mal, podrás intentarlo de nuevo.

Cuando lo hayas aprendido, tendrás que ponerlo en práctica, subiendo el reloj de arena hasta el bloque vacío (11), como te indicará el profesor. Ahora ya cuentas con un nuevo hechizo.



5. EL TRAVIESO MALFOY







Tras leer el mensaje de Hagrid, trepa a la estantería y recoge las grageas amarillas. Regresa al Vestíbulo por el Pasillo de los Encantamientos. Por cierto, la vela que encontrarás a tu paso es sólo para practicar tu nuevo hechizo.

Al llegar a la entrada del castillo, Malfoy no te dejará salir. Para abrir la puerta, usa el Wingardium Leviosa para colocar los relojes de arena sobre los bloques (12). Pero antes de poder salir, tendrás que derrotar a Malfoy.

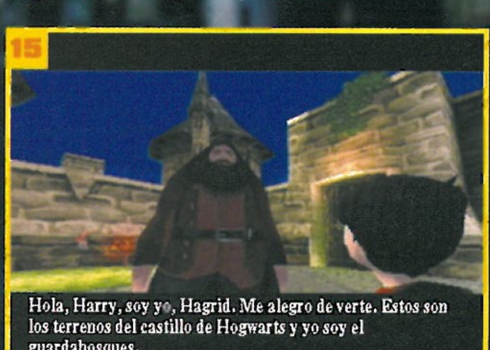
Evita que los petardos te alcancen directamente (13). Deja que caigan al suelo, y empezarán a cambiar de color. Recógelos antes de que se pongan rojos - porque eso significa que van a explotar - y devuélveselos a Malfoy con el botón X (14). Cuando aparezcan sus esbirros, la dinámica sigue siendo la misma, aunque se pondrá un pelín más complicado, porque la onda expansiva de los super-petardos es mayor. Concéntrate en esquivarlos y en recoger los pequeños para lanzárselos a Malfoy. Cuando su barra de energía llegue a cero, habrás vencido y podrás salir del Castillo. Ha costado, pero le hemos dado su merecido a este chico tan malote.

6. LA CLASE DE HERBOLOGÍA

Después de hablar con Hagrid (15), mueve los bloques con Rechazo para alinearlos, y después salta sobre ellos para llegar al otro lado (16). El hechizo Incendio se aprende igual que el Wingardium Leviosa (17). Para usarlo, pulsa X, y después los botones que te vayan indicando, en el momento en que coincidan con el círculo.

Al salir de Herbología, ve al Campo de Entrenamiento de Quidditch. La dinámica es igual que en la Clase de Vuelo, aunque al final tendrás que atrapar la "snitch" en el momento justo en que llegue a la mano. ¡Ánimo, buscador!

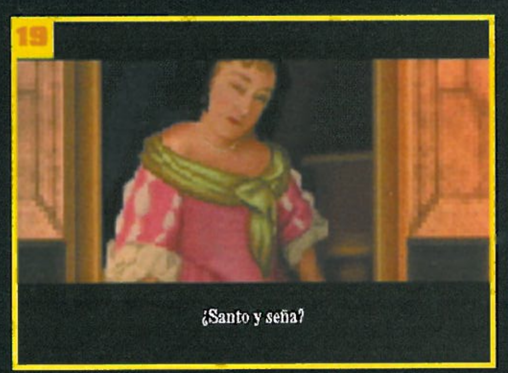






7. LAS ÚLTIMAS GRAGEAS





¡Muy bien, jovencito! ¡Es el santo y seña correcto! A ver si pongo en funcionamiento estas bisagras mías.

Para conseguir las últimas grageas amarillas, ve al Gran Comedor (a través del Vestíbulo) y a la Gran Entrada (por la escalera principal, a la derecha). Una vez en la Gran Entrada, accede en el piso superior a la Galería de Armaduras, donde conseguirás más grageas, teniendo cuidado con los ataques de las armaduras (18). Allí podrás además salvar la partida.
Vuelve a la Gran Entrada, sube por las escaleras de la izquierda, y entrarás en una sala con armaduras y mesas voladoras. Salta de una mesa a otra para hacerte con todas las grageas. Si tienes ya cincuenta grageas amarillas, vuelve a la Torre de Gryffindor, y abre el cuadro de la mujer vestida de rosa (19). En su interior, los chicos de las grageas te revelarán el santo y seña de la Sala de Cuadros del Vestíbulo (20). Ve allí, y tendrás una sorpresita...

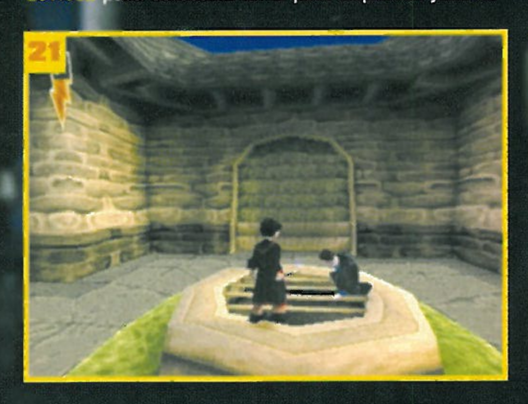
LOS ÍTEMS



- Las pociones revitalizantes: Son de color rojo, y las puedes encontrar desperdigadas por los escenarios, o fabricarlas en ciertos calderos tras haber asistido a la Clase de Pociones. Te servirán para recuperar toda la energía.
- Los sapos rojos: Aparecen en los escenarios dando saltos sobre un mismo sitio, y desprenden una estela brillante. Si los coges, repondrás parte de tu energía.
- Las grageas: Pueden ser amarillas, azules, verdes o rojas, en función de la parte del juego en la que te encuentres. Si las consigues todas y se las llevas a los gemelos Wesley, te darán el santo y seña para abrir un nuevo cuadro. En los cuadros encontrarás objetos que pueden serte de utilidad más adelante, aunque no son fundamentales para la aventura.
- Los libros rojos: Aparecen en determinados puntos dejando una estela rojiza, y sirven para guardar la partida. Úsalos siempre que puedas, aunque aparecen con bastante frecuencia.

8. LAS SEMILLAS DE FUEGO

Sal del castillo y atraviesa el pasadizo de la izquierda. Allí encontrarás a los chicos de las grageas, que te harán otro encarguito, y a un muchacho que ha perdido a su gato (21). Al salir del pasadizo, encontrarás un "magiovillo". Haz que te siga hasta los arbustos grises y se los comerá, expulsando después unas cuantas grageas.
Cuando haya terminado con los arbustos, ve a la Cabaña de Hagrid, donde te pedirá que le consigas unas semillas. Ve por el camino de la derecha, elimina a las criaturas moradas con Rechazo, y te darán más grageas. Llegarás a una bifurcación: a la izquierda, encontrarás más grageas azules y el siguiente cuadro que tendrás que abrir con santo y seña, y a la derecha, la Puerta de la Gárgola.
Para vencer a la Gárgola, tendrás que lanzarle un Flipendo cuando esté a punto de atacarte, y después echarte a un lado. Si lo haces así cuatro o cinco veces, no tendrás problema. Una vez derrotada la Gárgola, usa con ella el Wingardium Leviosa para colocarla en el pilar izquierdo junto a la puerta (22), y ésta se abrirá.
Salta las plataformas sobre la lava, y llegarás a una zona con "magiovillos". Haz que te sigan hasta conseguir situarlos sobre el agujero de ventilación. Así, el vapor de la tubería grande te elevará hasta el nivel superior. El siguiente agujero de ventilación es más grande, por lo que primero deberás alimentar al "magiovillo" con arbustos para que engorde, y después repetir la operación anterior.
Para acceder a la palanca que abre la siguiente puerta, tendrás que utilizar al segundo "magiovillo" en el agujero de ventilación que dejaste atrás.
Después llegarás a nueva zona de plataformas sobre la lava. Atraviésalas lo más rápido que puedas, ya que si tardas mucho se hundirán. En tu camino encontrarás una poción revitalizante.
Cuando llegues hasta la planta, usa con ella el Incendio (23), y recoge las semillas. Vuelve por el mismo camino y llévale las semillas a Hagrid, que te presentará a un "amigo" suyo. Al salir de la cabaña, atraviesa la puerta que acaba de abrirse.

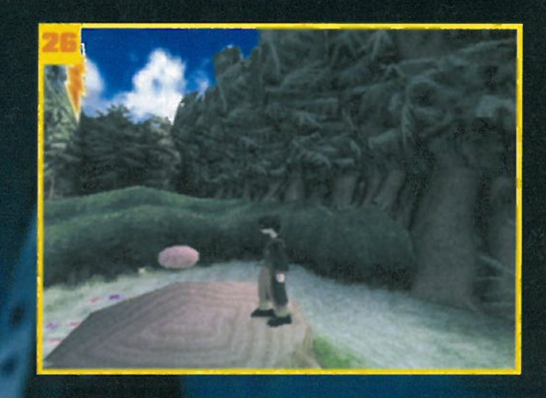






9. LA RECORDADORA Y EL CEREBRO DE PEREZOSO

Ron te enseñará el Campo de Quidditch y Neville te pedirá que recuperes su Recordadora. Para hacerlo tendrás que vencer a Malfoy, demostrando tu dominio de la escoba. Acércate a él todo lo que puedas, y un sonido y un icono en la pantalla te avisarán de cuándo puedes golpearle. Al llegar su energía a cero, habrás vencido. Después te ofrecerán jugar tu primer partido de Quidditch.
Al terminar el partido, sigue a Ron, en busca del Cerebro de Perezoso del profesor Snape. Después de dividiros, encontrarás la Tentácula Venenosa (24). Elimina a sus esbirros con el Rechazo, y a continuación, utiliza inmediatamente el Incendio para destruirla. Al final del camino, verás una palanca. Empújala y vuelve con Ron.
En la siguiente zona te toparás con unas setas. Hazlas levitar con el Wingardium Leviosa, apartándolas todo lo que puedas de su sitio (25), y después recoge todas las grageas antes de que regresen. Haz lo mismo con todas las setas, pero ten cuidado de no chocar con ellas. Después de esto ya deberías tener todas las grageas azules para abrir el cuadro del bosque.
En el siguiente claro encontrarás el Cerebro de Perezoso (26). Vuelve al castillo y entra en las Mazmorras por el Vestíbulo.


26


24



25

10. LA CLASE DE POCIONES

De camino a clase, los chicos de las grageas te propondrán otro trabajito. Llegarás a una sala con escaleras. Sube por las de la derecha y estarás en la Clase de Pociones. En ella sólo tendrás que pulsar las combinaciones de botones que vayan apareciendo en pantalla. Después, Snape te mandará a por unas luciérnagas, pero alguien te hará una jugarreta. Hay cada envidioso...
En el piso inferior, te encontrarás con unos trolls. Lánzales los huevos cuando están parados encima de las rejillas, y caerán abajo (27). En la siguiente zona encontrarás al gatito perdido y unos baúles que contendrán grageas, pero también alguna que otra rata, que habrá que eliminar con el Rechazo. Haz que el gato te siga hasta el comienzo del túnel y usa el Wingardium Leviosa para hacérselo llegar a su dueño. ¡Misión cumplida!
Empuja la palanca de la siguiente sala, y las plataformas se moverán. Salta sobre ellas para conseguir las grageas. Después, por la puerta de la izquierda llegarás a la Sala de Calderos. Usa el Rechazo para detener los calderos - por unos segundos - y así poder pasar sobre ellos. Al fondo deberás empujar una palanca y podrás regresar por la cornisa. No hay problema.
La puerta que se abre la de la Habitación del Troll. En ella, deberás empujar la palanca de la izquierda, coger las grageas de la mesa, y utilizar el Wingardium Leviosa para retirar la jaula que cubre la llave (28). Ten cuidado, porque al soltarla el Troll se despertará, así que coge la llave y ¡¡a correr!! Ahora ya puedes subir por las plataformas y abrir la puerta de arriba. A los trolls de la Sala de Luciérnagas, vuelve a vencerlos con los huevos, y al cruzar la puerta, encontrarás las luciérnagas que te pidió Snape. ¡Ánimo Harry, que vas muy bien!

27



28

LOS HECHIZOS

- Para aprender nuevos hechizos, deberás acudir a clase cuando algún compañero te avise, y superar el examen del profesor correspondiente. Por lo general, el examen consiste en pulsar el botón que te vaya indicando una esfera blanca. Si lo haces en el orden y el momento correcto, habrás aprobado. Es más fácil que en el cole...
- El Rechazo lanza "bolas de energía" a los enemigos u objetos. Si mantienes pulsado el botón X, podrás cargarlo al máximo, pasando a llamarse Flipendo. El Wingardium Leviosa hace levitar objetos, el Incendio los hace arder, el Verdimillius hace aparecer objetos que antes eran invisibles, y el Avifors transforma objetos en animales. De nada.
- Los objetos que pueden ser hechizados están señalados por una estrella: blanca (para el Rechazo y el Flipendo), amarilla (Wingardium Leviosa), verde (Incendio) y roja (Avifors).

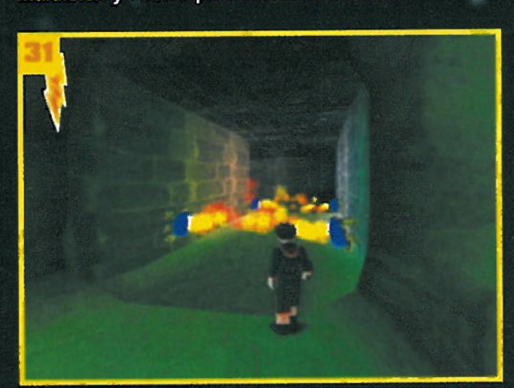




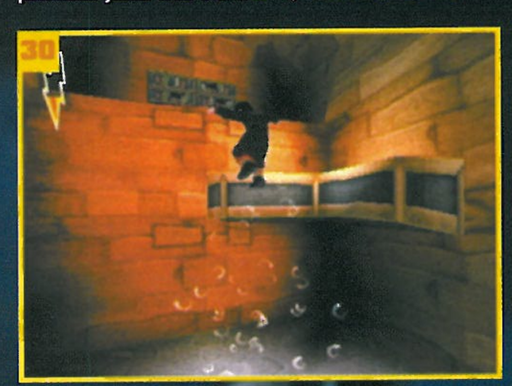


11. LAS CUATRO MALDICIONES

A la Clase de Defensa contra Artes Oscuras se llega por las escaleras de la derecha, en la sala donde encontraste por última vez a Hermione. Cruza sobre los libros cuando se paren (29).
El hechizo Verdimillius se aprende igual que los anteriores. Ponlo en práctica y saldrás de la clase. En la sala siguiente, donde encuentras a Hermione, pasa por el pasadizo del centro. Entrarás en una sala en la que deberás usar el Verdimillius para poder pasar (30). Cruza rápidamente las plataformas, antes de que desaparezcan, y llega a la puerta del fondo.
En la siguiente sala, Nick te pedirá que elimines cuatro maldiciones que te impiden seguir adelante. Sube por las escaleras de la izquierda y usa el caldero para fabricar una poción revitalizante, pulsando las combinaciones de botones que aparecen en pantalla. Pasa a la siguiente sala y, tras hablar con Peeves, sube las escaleras y cruza la puerta. Salta sobre los calderos para llegar a la abertura de la izquierda, y abre la puerta. En el siguiente pasillo, acércate a la luz verde, y destruye la primera maldición con el Flipendo. Después ve por el otro pasillo, y empuja el bloque con Rechazo para acceder al nivel de arriba. Cruza el pasillo recubierto de musgo, con cuidado de esquivar las llamas (31), y al final encontrarás la segunda maldición. Regresa por el pasillo y entra por la puerta que encontrarás a la derecha.
Volverás a la sala de la abertura, atraviésala, y llegarás al lugar en el que hablaste con Peeves. Salta sobre los calderos para llegar al pasadizo de arriba, y haz lo mismo con las mesas voladoras, hasta llegar a una sala con una armadura. Para vencerla, lánzale dos Flipendos (32). Baja por el pasadizo junto a la estantería, derrota a las dos armaduras, y sube por el pasadizo de arriba. Allí encontrarás a la tercera maldición. Regresa a la sala en la que venciste a la primera armadura, sube hasta la puerta de la derecha, derrota a una nueva armadura y sigue adelante. Elimina la última maldición y vuelve para reunirte con Nick.









12. A LO ALTO DEL CASTILLO







Cruza la puerta detrás de Nick y en la siguiente sala, abre la puerta de la izquierda. Llegarás al pasillo donde esperan los chicos de las grageas, y si tienes todas las verdes, podrás abrir el cuadro del mismo pasillo (33). Después, vuelve al castillo. Ve a la Torre de Gryffindor y sigue a Hermione por las escaleras superiores. En la siguiente estancia verás una figura de un águila en el centro, y a la derecha, está la Clase de Transformaciones. Cruza rápido las plataformas - porque se caen - y llegarás a clase. El hechizo Avifors se aprende de la misma forma que los anteriores (34), y para ponerlo en práctica, no tienes más que pulsar el botón X cada vez que el icono atraviese el círculo. Al salir de clase, usa este hechizo con el águila de la sala anterior, y conseguirás que la mesa te lleve al piso superior. Una vez arriba, entra por la puerta abierta. Allí, Hedwig te traerá un paquete, pero el latoso Peeves te lo quitará. Para alcanzarlo, tendrás que usar de nuevo Avifors con otra figura de un águila, y perseguirlo por las vigas (35), procurando coger todas las grageas rojas que puedas. Si llegas al final antes que Peeves, éste te devolverá el paquete, y volverás a la sala grande del águila. Entra ahora en el Pasillo Prohibido por la puerta que queda a tu espalda. Una vez allí, tendrás que pasar sobre las estanterías recogiendo las fichas de invisibilidad - en forma de túnica - y las llaves, para poder pasar a la siguiente sala. Pero debes tener cuidado con dos cosas: primero, que la invisibilidad sólo dura unos instantes, y segundo, que si eres visible, debes pasar cuando el vigilante y - sobre todo - el gato estén de espaldas. Si lo haces bien en todas las habitaciones, llegarás al Almacén, y descubrirás el secreto de Snape. Mira qué calladito se lo tenía el muy pillo.

Harry Potter



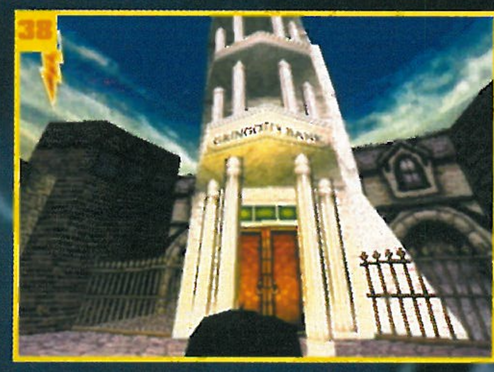
13. LA "VISITA" DEL OGRO

Sigue a Ron por el pasadizo abierto en los muros. Cuando el ogro comience a perseguirte, intenta memorizar el recorrido para no tropezar con ninguno de los obstáculos (36). Es muy probable que no te salga a la primera, pero verás cómo cada vez lo haces mejor, porque te irás quedando con el recorrido. Cuestión de memoria.

Para vencerlo después en el baño, procura apuntar hacia arriba, para destruir los objetivos cuando estén en su punto más alto (37). Ten cuidado, porque Harry tarda un pelín en lanzar el Rechazo, así que tendrás que calcular el momento justo de pulsar el botón. Ahora es cuestión de precisión.



14. EN LA CIUDAD





Tras un nuevo partido de Quidditch, acompañarás a Hagrid al Callejón Diagon. Primero deberás ir al Banco a por dinero (38). Accede a las Cámaras y dirígete a la primera puerta a la izquierda. Para poder entrar, tendrás que recoger los formularios en el orden correcto (39), ya que hasta que no cojas uno no aparecerá el siguiente. Y cuidado, porque el suelo resbala, como pasaba antes con el musgo. Está casi igual que en la peli, ¿eh?

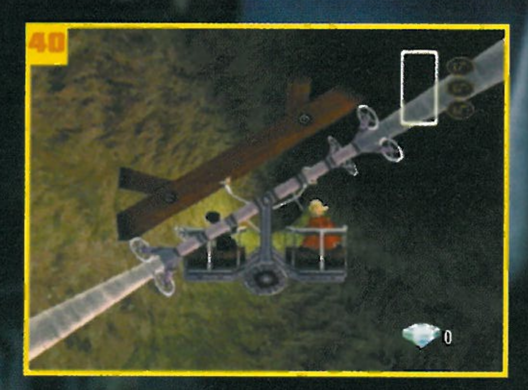
Una vez en el carro, tendrás que coger las monedas - no todas, pero casi - que encuentres en el túnel. Lo más importante a la hora de manejar el carro son dos cosas: primero, memorizar el recorrido y la situación de los obstáculos y las monedas, y segundo, usar correctamente el botón X, que sirve para bloquear el carro. Procura que el carro no se balancee ni gire demasiado, porque se descontrolará (40). Intenta llevarlo horizontal el mayor tiempo posible, porque muchas de las monedas se cogen bien así. No desesperes si no lo consigues tras varios intentos, que al final acaba saliendo si le echas un poco de paciencia.

Para las otras dos puertas de las Cámaras, habrá que repetir lo mismo: recoger los formularios y conducir el carro, aunque la cosa se irá complicando cada vez más. Suerte.

Una vez que tengas todo el dinero - los knuts, los sickles y el galeón - tendrás que visitar las tiendas, y enfrentarte a diversos retos:

- Tienda de Animales: El sapo está en las cajas que se mueven. Una vez descubierto, lanza un Rechazo para romper la caja, y otro para alcanzar al sapo. Hazlo tres veces, y tendrás todas las verrugas. Por cierto, fíjate en que hay dos pisos...
- Ollivander: Para quitarle las plumas al pavo, pégate a él hasta que se llene el indicador de la parte superior izquierda de la pantalla. Al llegar al máximo, el pavo perderá una pluma. Intenta memorizar sus movimientos, y no te será difícil conseguir las tres plumas.
- Emporio de las Lechuzas: Usa el Wingardium Leviosa para llevar los cacahuetes de la mesa hasta la lechuza del centro. Las otras lechuzas intentarán comérselos, así que tendrás que esquivarlas. Cuando consigas darle tres cacahuetes, la lechuza perderá una pluma, que tendrás que atraer con el Wingardium Leviosa.

Una vez que tengas en tu poder todos los ingredientes, encontrarás a Hagrid en el Callejón, y volveréis su cabaña sanos y salvos.



15. EL UNICORNIO HERIDO

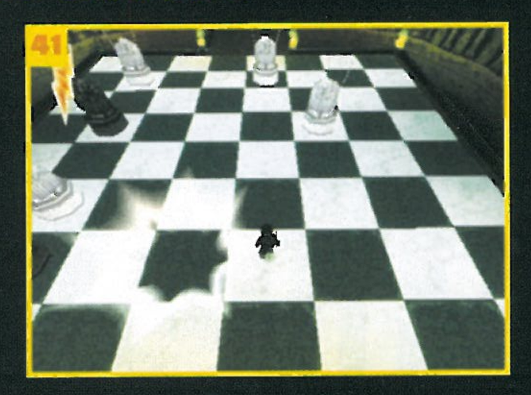
Sigue el rastro luminoso, y elimina las zarzas con Incendio. Cuando llegues a un foso lleno de zarzas, lanza un Flipendo contra el árbol, y así caerá y te servirá de puente. Luego te toparás con unos trolls, que deberás vencer con los huevos (y no nos referimos a que le eches mucho coraje, que también...), como hiciste en el castillo.

Cruza el siguiente puente incendiando las zarzas que impiden el paso, y elimina a la Tentácula Venenosa como hiciste en el bosque. Por el pasadizo del fondo, encontrarás un caldero para fabricar una poción revitalizante. Luego regresa y coge el pasadizo de la izquierda. En un claro verás a una tortuga que te atacará. Esquiva su ataque moviéndote en círculos, y lánzale un Flipendo cuando se ponga de nuevo en posición de ataque. Tras alcanzarla un par de veces, se pondrá de color verde, después roja, y con un nuevo impacto, la vencerás. Para apuntar con más facilidad, ya sabes que puedes usar el socorrido R1.

Habla con Malfoy, incendia las siguientes zarzas y recoge los sapos para recuperar energía, porque después tendrás que vencer a otra tortuga. Tras hablar con Hagrid, incendia las zarzas para poder trepar arriba. Allí encontrarás al unicornio y a alguien más... Imagínate quién es.

Cuando regresas a la Cabaña de Hagrid, éste te regala una flauta que deberás tocar pulsando la combinación de botones en el orden en que aparecen en pantalla. Así dormirás a la lechuza.

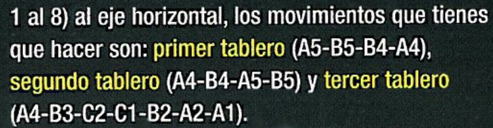
16. EN BUSCA DE LA PIEDRA





Vuelve a Hogwarts y ve a lo Alto del Castillo. Entra por la puerta de la izquierda. Allí encontrarás a Ron y Hermione. A partir de este momento, te enfrentarás a varias situaciones:

- Fluffy, el perro de tres cabezas: Tienes que dormir por separado a las tres cabezas, tocando la melodía con los botones que aparecen en pantalla. Así, si te colocas a la izquierda afectarás a la cabeza de la izquierda, en el centro a la del centro... Fíjate bien para alejarte cuando Fluffy lance un ataque, ya que se echa para atrás antes de hacerlo.
- El Lazo del Diablo: Deberás destruir los tentáculos con Rechazo a medida que se vayan iluminando, pero hazlo rápido o tendrás que empezar de nuevo. Lo mejor es quedarse parado y usar R1 para cambiar rápidamente de objetivo. Una vez destruidos los tentáculos exteriores, muévete en círculos alrededor del tentáculo del centro para evitar sus ataques, y lánzale un Flipendo después de cada uno de ellos. Cuando su barra de energía llegue a cero, utiliza Incendio para acabar con él.
- La llave voladora: El procedimiento es el mismo que en el Quidditch. Esquiva las llaves rojas.
- El tablero de ajedrez (41): Debes hacer que las fichas choquen entre ellas. Si consideramos la casilla inferior izquierda como A1, y asignamos letras (de la A a la H) al eje vertical, y números (del

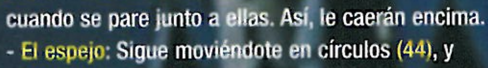


1 al 8) al eje horizontal, los movimientos que tienes que hacer son: primer tablero (A5-B5-B4-A4), segundo tablero (A4-B4-A5-B5) y tercer tablero (A4-B3-C2-C1-B2-A2-A1).
- El troll durmiente: Usa el Wingardium Leviosa para apartar los objetos del camino del troll. El problema de dejar pulsado X es que al soltar los objetos, el troll se despierta con el ruido. Así que, no dejes pulsado X, sólo púlsalo una vez y "arrastra" los objetos a un lado. Fíjate bien, porque la tarea no termina hasta que estés al otro lado del foso, así que no te confíes.
- Las tres campanas: La campana que debes elegir es la de la derecha. Lánzale un Rechazo, y después vence a la armadura con dos Flipendos (42).

17. EL MALVADO LORD VOLDEMORT

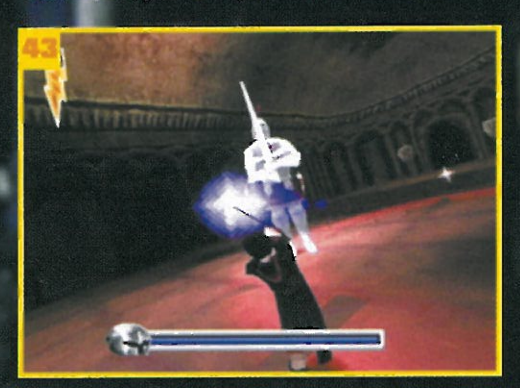
A las armaduras sin escudo las derrotas con dos Flipendos, como anteriormente. Pero a las que llevan escudo, tienes que hacer que te ataquen, esquivar el golpe, y lanzarles el Flipendo cuando estén descubiertas. Por último, para la armadura gigante, deberás moverte en círculos para esquivar sus golpes, y lanzarle un Flipendo después de cada uno de sus ataques, pero antes de que se haga otra vez invisible. No olvides usar R1 para hacerlo más fácilmente (43).

Después será el momento de enfrentarse cara a cara con Lord Voldemort. Este combate se divide en tres partes:
- Las columnas: Muévete en círculos para esquivar sus ataques, y lanza Flipendos a las columnas



cuando se pare junto a ellas. Así, le caerán encima.
- El espejo: Sigue moviéndote en círculos (44), y cuando Lord Voldemort se ponga frente al espejo, sitúate justo al otro lado, lanza un Flipendo para activar el espejo, y otro para herir a Voldemort.
- Cuerpo a cuerpo: "Machaca" el botón CUADRADO hasta que aparezca el mensaje para pulsar X. Entonces pulsa X y quitarás energía a Voldemort. Repite esta operación varias veces, y cuando su barra de energía llegue a cero, habrás ganado.

Bueno, nuestro último consejo es que disfrutes de la escena final, y sobre todo, que no practiques los hechizos que has aprendido con tus hermanos, no vaya a ser que los conviertas en sapos de colores...





JUGANDO AL QUIDDITCH

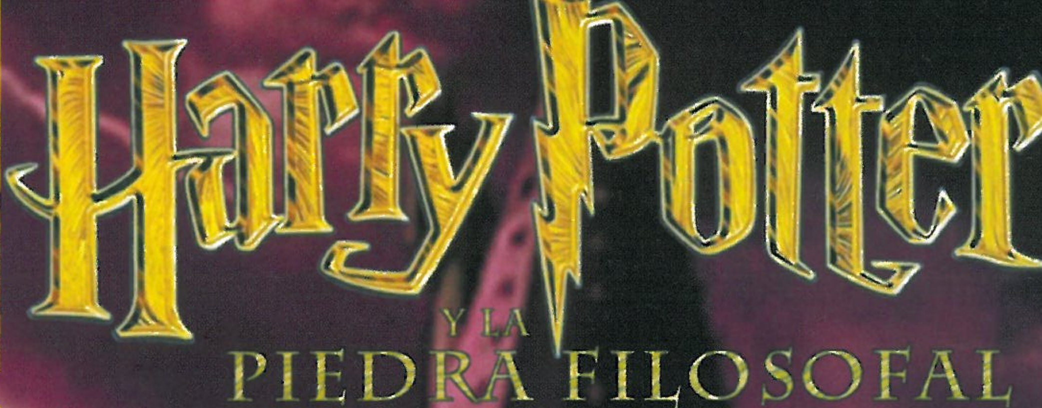




- Intenta mantener la escoba firme, porque de no hacerlo, te desorientarás.
- No es obligatorio atravesar todos los aros. Si te saltas alguno, pasa al siguiente.
- No te preocupes demasiado por los bludgers porque es bastante difícil que te alcancen. Concéntrate en coger la "snitch".
- El buscador del equipo rival nunca te ganará, así que no le prestes demasiada atención. Cuando estés cerca de alcanzar la "snitch", tu rival desaparecerá. ¡Si lo tienes "chupao"!
- Procura volar alto, para no chocar con el resto de jugadores, que suelen estar más a ras de césped. Son unos "tiraos" estos chicos...
- Para coger la "snitch", tienes que acertar a cerrar la mano (con el botón X) cuando la tengas justo al lado en la barra de la parte inferior de la pantalla. ¡Piensa en la "peli"!

DESCUBRE TODA LA MAGIA OCULTA EN ESTE GRAN JUEGO DE GAME BOY COLOR







Ya has leído el libro. Ya has visto varias veces la película. Y ahora te dispones a adentrarte en el mundo de Harry Potter para Game Boy Color, pero has encontrado alguna dificultad que te impide sacarle todo el jugo. Pero para eso estamos nosotros, para resolverte de la manera más fácil todos tus problemas. Debe ser cosa de magia (y de esta magnífica guía que te hemos preparado, claro). ¡Allá vamos!



Nada más comenzar tu aventura entra en la tienda de varitas mágicas en la que se encuentra Hagrid para hacerte con una de estos artilugios que cuenta con los hechizos Flipendo y Vermillious. Al salir de la tienda, un amable (y pelota) jovenzuelo te dará unos cuantos ítems gratis, entre ellos el Folio Magi, el Folio Triplicus y una colección de cartas. Ahora dirígete al interior de Gringotts (el edificio blanco con dos columnas a la entrada) y habla con Hagrid. Él y el señor Griphook querrán acompañarte a tu cámara aunque, por desgracia, te perderás a mitad de camino tras tropezar por culpa de la oscuridad. Para llegar hasta tu habitación tienes que sortear una especie de laberinto. La mejor forma de solventarlo es ir siempre hacia arriba cada vez que veas un cruce de caminos. Pasado un rato, enfréntate a una rata gigante y a un par de amigas suyas. Vénceles y ya tienes el camino despejado hasta tu cámara donde Hagrid te estará esperando. Éste te da dinero y una larga lista de cosas que necesitas comprar. Por tanto, sal de Gringotts y ve a "hacer la compra". Cuando ya tengas todo, equípate con los ítems que acabas de adquirir y ve a la tienda de libros para comprar los que necesites. Luego habla de nuevo con Hagrid (que andará cerca de Gringotts), el cuál te obsequia con un regalito de cumpleaños. Ahora es el momento de partir hacia la estación de trenes, lugar en el que vas a encontrarte con un grupo de individuos que te llamarán la atención por su curioso color de pelo. Charla con uno que lleva puesto un jersey negro y súbete al tren. Una vez dentro, ve hacia la parte izquierda del mismo y habla con un chico llamado Ron Wealsey. Justo en ese instante aparece Hermione Granger para enseñarte un nuevo hechizo. Después de un tiempo Draco Malfoy intentará robarte tus dulces, así que ya sabes: batallita al canto. Tras doblegarle



Una de las partes más importantes de este gran juego son los combates por turnos contra todo tipo de criaturas.







Para llegar al castillo Hogwarts debes utilizar unos cuantos medios de transporte, como este largo trenecito.





Como buen aprendiz de mago, lo primero que has de hacer en el juego es adquirir una varita mágica personalizada.

obtendrás una combinación de cartas como recompensa. Ya en tierra, sigue a los demás y súbete al barco, lugar donde debes librar unos cuantos combates contra varios monstruos. Finalizado tan movidito viaje vas a parar a la costa, y poco después te adentrarás en unas peligrosas mazmorras. Como era de esperar, al final de éstas te aguarda un poderoso Jefe de Nivel: para derrotarle usa una y otra vez el hechizo Flipendo. Ahora debes seguir a Hagrid, quien te conducirá al mágico castillo de Hogwarts. Ve con los demás estudiantes al hall principal para después acceder a Gryffindor. Allí trata de hablar con todo el mundo hasta que Hermione te diga que te sientes junto a ella. Instantes más tarde comenzará la fiesta, y tras ella debes encontrar la habitación principal de Gryffindor. Sal del hall en el que te hallas por la puerta de la izquierda y sube por las escaleras para acceder a la primera planta, piso en el que Peeves saldrá a tu paso. Camina hacia la parte inferior de la pantalla y sube por otro tramo de peldaños que te conducirán hasta un par de estatuas de Grifos (unas bestias mitológicas). Investiga la cola de la figura que queda en la parte superior para habilitar un pasadizo secreto que comunica con la quinta planta. Atraviesa dicho corredor y anda hacia la izquierda donde darás con un pasillo que conduce al Club de Coleccionistas de Cartas. Dialoga con un chaval que se encuentra dentro de este lugar para obtener una nueva combinación de cartas. Abandona la dependencia y asciende hasta el séptimo piso. En él hay un cuadro de una mujer "entrada en carnes" el cuál hace las veces de entrada a la habitación principal.

En busca de la contraseña secreta

Por desgracia el acceso está vetado, ya que es necesaria una contraseña para poder entrar. Desciende por las escaleras y habla con el fantasma Nick, quien te pide que le traigas un lazo muy concreto a cambio de darte la contraseña. Baja a la planta inferior y recorre el pasadizo secreto de antes. Vuelve a descender otra planta y





CONSEJOS GENERALES

Para completar con éxito esta excelente aventura protagonizada por el aprendiz de mago más famoso del mundo, trata de seguir paso a paso los siguientes consejos que te damos a continuación:

- Para tener derecho a presenciar el verdadero desenlace de Harry Potter es importante que llegues al final del juego con un determinado número de puntos, así que trata de obtener todos los que puedas.

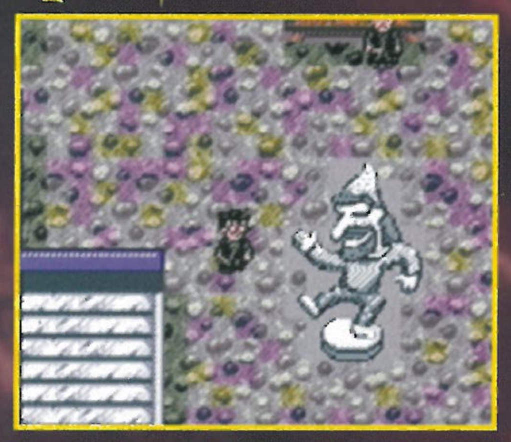
- Aunque pueda parecer una nimiedad, es muy recomendable que te leas primero el libro del mismo nombre en el que está basado este juego, o que veas la película, pues te ayudará bastante a resolver y entender mejor algunas situaciones.

- Conforme avanza la aventura Harry Potter va subiendo su nivel de experiencia. Esta evolución se consigue mediante los llamados Puntos de Experiencia, los cuales se obtienen después de cada batalla. Por tanto, es aconsejable luchar cuantas veces te lo permita tu paciencia.

- El cartucho tiene una opción para salvar partida (pulsando el botón Start). Esto quiere decir que tienes que ser tú el que decida cuando quieres guardar tu avance. Lo lógico es salvar a intervalos de 10-15 minutos para evitar sorpresas indeseables. El que avisa...

- Siempre que tengas tiempo (y dinero suficiente) trata de comprar ítems asiduamente en las correspondientes tiendas. Algunos de los objetos son esenciales para derrotar a determinados rivales, como los Jefes Finales.

- Nunca está de más hablar con cuanta gente te encuentres (ya que además lo hacen en castellano), pues te pueden proporcionar información muy jugosa e, incluso, algún que otro valioso ítem o colecciones de cartas mágicas. ¿Te atreves a hacerte con todas?



baja por unas escaleras que quedan hacia la parte superior de la pantalla, que te llevan a un lugar donde se hallan dos gárgolas. Una de ellas tiene el lazo, así que regístralas a fondo y regresa al sexto piso para que Nick te dé la contraseña. Con el santo y seña en tu poder por fin puedes entrar en la sala principal. Ahora ve por las escaleras de la parte inferior de la imagen, entra en tu habitación y duerme un poco, que te lo has ganado, majo.

¿Dónde se oculta el pasadizo secreto?

Tras la siesta sal de tu habitación y abandona la habitación principal de Gryffindor. Baja hasta la quinta planta y camina por el corredor que queda en la parte inferior para dar con un pasadizo que conduce a las mazmorras. Cuando llegues al final de un pasillo que contiene tres puertas elige la de la izquierda, tras la cual se encuentra una dependencia en la que se halla Snape. Éste te manda ir en busca de tres ingredientes (una piel de boomslang, unos colmillos de serpiente y dos ojos de escarabajo) que son esenciales para fabricar una poción mágica que pueda sanarle. Sal de la estancia y toma la puerta que queda a tu derecha. En esta sala tienes que buscar un cuadro de una serpiente, ya que en él se esconde la piel de boomslang que andas buscando. Una vez que la tengas, márchate de aquí, atraviesa el corredor de la parte inferior para llegar a la entrada al hall. Ve por las puertas principales de la zona inferior y toma el camino izquierdo del camino al que vas a parar para más tarde optar por el derecho en el siguiente cruce, que te lleva a la cabaña de Hagrid. Entra por la verja y busca en los matorrales de la izquierda para hacerte con los ojos de escarabajo. Vuelve por donde has venido y toma el camino izquierdo de la ruta para hablar con la profesora Sprout. Momentos después tienes que enfrentarte a las serpientes para conseguir los colmillos. Ya obtenidos, dáselos junto con el resto de objetos al maltrecho Snape quien, agradecido, te da una útil lista de las diferentes clases a cambio. Ahora debes superar cinco de estas clases (Historia de la magia, Herbología, Transfiguración, Conjuros y Vuelo con escoba) en el orden que desees, que vienen a ser como una especie de divertidos minijuegos. ¡Cómo nos lo estamos pasando!

Visitando la choza de Hagrid

Cuando hayas superado estas clases tienes que acceder a la sala de trofeos. Dirígete a la tercera planta del complejo intentando dar esquinazo al resto de la gente que veas por ahí. Dicha sala se encuentra en la parte inferior de la pantalla, así que entra y camina hasta el final del costado izquierdo de la habitación.

Filch y Noris harán su aparición, así que márchate de la dependencia y entra en el vestíbulo principal. Entra en una habitación que anteriormente estaba cerrada para esconderte y en su interior te toparás con Fluffy. Después de un rato ya puedes volver a Gryffindor por las escaleras.

La siguiente aventura da comienzo cuando Hermione oye a Harry insultarla. La pobre chica acude entonces al servicio a llorar desconsolada y el profesor McGonagall te pide que vayas a buscarla. Para ello, pregunta a una chica que se halla cerca de la entrada al hall dónde están ubicados los servicios. En ese preciso instante Quirrell te informa que ha entrado un Troll en la escuela, ¡lo que faltaba! Ve inmediatamente a la primera planta y pelea contra el indeseable bicho. Cuando acabes con él haz una visita a Hagrid que le encontrarás en su choza.

Ya es Navidad en Hogwarts y, para celebrarlo, al bueno de Peeves no se le ocurre otra cosa que esconderte tus regalos. Para recuperarlos, parte hasta el sexto piso y entra por la puerta que queda sobre las escaleras por las que acabas de descender. Cruza el pasillo y pasa por la puerta que está al final de éste. Tus regalos se encuentran en el interior de una especie de baúl que se encuentra en la parte izquierda de la habitación. En cuanto les tengas regresa a Gryffindor y acude a tu



En el castillo vas a encontrarte con un gran número de personajes secundarios que te reportan valiosa información.



Como en cualquier RPG que se precie, la exploración es fundamental, así que no te cortes e investiga a conciencia.


Durante el paseo en barca tienes que pelear contra unos cuantos animalejos. ¡Si es que no nos dejan tranquilos!





habitación para abrirlos tranquilamente. Cuando sea de noche, es tu oportunidad para explorar Hogwarts. Baja a la tercera planta y entra en la biblioteca. Baja por la escalera de caracol y accede al área restringida. Aquí se esconden varios conjuros y una receta, así que recógelos y ve por las escalerillas de la derecha con cuidado de que no te vean ni Madam Pince ni Filch. Llega hasta la quinta planta y accede al pasillo de la parte derecha, por el cual tienes que caminar hasta que alcances el final de éste y entres por la puerta. Pasada la escena, ya puedes regresar de nuevo a Gryffindor e irte derechito a la cama. Al día siguiente ve a la cabaña de Hagrid para dialogar un poco con él. Cuando termines, sal de la choza y caza a cinco gallinas. Para lograr tal "proeza", intenta acorralarlas contra la pared y luego enfréntate a ellas en cinco sencillos combates (son simples gallinas al fin y al cabo). Cuando las tengas llévaselas a Hagrid a su choza. Luego irás a parar automáticamente a la biblioteca y, aunque parezca mentira, debes regresar otra vez a la dichosa cabañita para capturar al búho Norbert. El sábado te toca ir por enésima vez a la choza de Hagrid, donde tienes que transportar a Norbert a la Torre de Astronomía. Con él a cuestas marcha hasta la séptima planta, entra por la puerta situada arriba del todo del área izquierda de dicha planta y recorre el pasillo hasta el final. Misión cumplida, de modo que regresa por donde has venido para presenciar otra secuencia. Más tarde es hora de buscar a un unicornio herido, así que baja a la entrada principal del hall y luego ve por el camino que pasa bajo la cabaña de Hagrid, donde te reunirás con los demás chicos. Pasada otra de las secuencias te verás inmerso en el bosque oscuro, que es ni más ni menos que un laberinto. Afortunadamente no es muy complicado salir de él: dirígete siempre hacia la zona inferior y terminarás dando con el precioso unicornio. Tras esta inolvidable experiencia debes volver a Gryffindor.

Cuando tengas la listas de las clases, debes ir a cada una de ellas para participar en divertidos minijuegos.

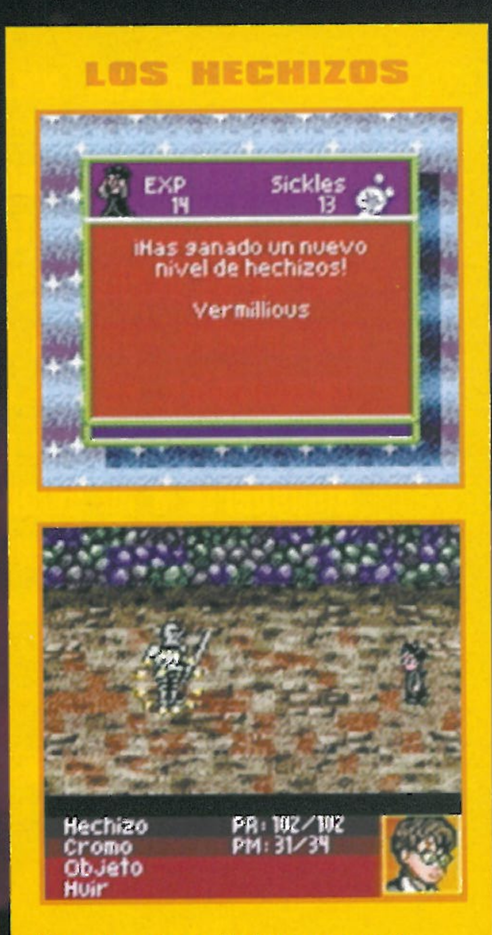
¡Atento, que estás muy cerca del final del juego!

Tras descansar un poco, márchate a la primera planta del edificio principal para hablar con el profesor McGonagall, quien se encuentra entre dos tramos de escaleras de la parte inferior del decorado. Tras intercambiar impresiones con él, vuelve a Gryffindor y obtén una combinación de cartas que se halla localizada en la zona oeste de la quinta planta. Ve preparándote porque ya estás llegando al final de la aventura. Baja al tercer piso y, una vez allí, anda un poco hacia la esquina inferior derecha de la misma. Ahora tienes que hacer frente a uno de los Jefes Finales del juego: para desembarazarte de él utiliza todo el rato el hechizo Incendio, pues el conjuro que más daño le hace. También asegúrate de dar caña a la enorme planta del centro, ya que acabarás con el engendro más rápidamente. Cuando concluya la batalla plántate en una habitación que está plagada de llaves voladoras. Móntate en tu escoba mágica y vuela hacia la parte superior de la sala. Allí se encuentra una llave dorada que debes golpear para poder pasar a la siguiente dependencia, en la que te estarán esperando tres piezas gigantes de ajedrez. La mejor manera de finiquitarlas es paralizándolas con el hechizo Locomotor Wibbly para, una vez "quietecitas", envenenarlas constantemente haciendo uso del conjuro Mucus Ad Nauseum. Pasado ya este enfrentamiento accede a la próxima sala. En ella verás a un desagradable Troll pero no te hará ningún daño. En la estancia siguiente debes mezclar una poción mágica correctamente para tener acceso a la última habitación del juego, en la que te aguardan los dos Jefes Finales. Si has llegado hasta aquí, éstos no te supondrán mayor problema, así que esta última batalla la dejamos en tus manos. Después de superarlos, ya puedes presenciar uno de los distintos finales que alberga Harry Potter y la Piedra Filosofal, que vienen dados por el número de puntos obtenidos durante la aventura. ¿Has reunido los suficientes para ver el mejor...? Seguro que sí, porque magos como tu no se ven todos los días. ¡Nos vemos en el siguiente juego de Harry!



Nuestro amigo Hagrid se ocupará de ti durante toda tu estancia en la fortaleza de Hogwarts.

LOS HECHIZOS



El uso de conjuros y hechizos es una parte fundamental de Harry Potter. A lo largo de la aventura vas a tener la oportunidad de aprender un montón de ellos y, lo que es más importante, potenciarlos poco a poco. Esto se consigue a base de ir subiendo progresivamente el nivel de experiencia del aprendiz de mago, la cual ascenderá más rápidamente cuanto más luches contra los monstruos. Y ten por seguro que vas a tener que meterte en todos los "líos" que puedas, pues es necesario tener niveles altos en los hechizos para afrontar con garantías los combates con los rivales más duros del juego.



¡VAS A SER EL CAMPEÓN DEL MUNDO DE RALLY!

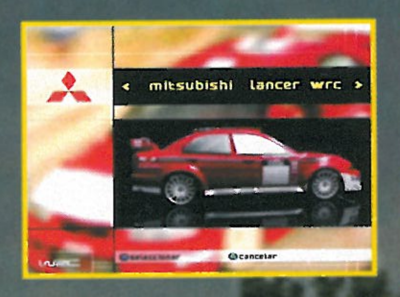
Los motores ya están rugiendo a toda potencia, perfectamente preparados para que un piloto tan experimentado como tú se ponga al volante de uno de estos cochazos. En las carreteras de un total de 14 países en cuatro continentes, tendrás que enfrentarte a todas las condiciones de conducción imaginables, en una de las pruebas automovilísticas más duras del mundo. Así que, ya puedes prepararte un casco y templar bien tus nervios para disponerte a no dejar una sola tuerca suelta por el camino. Eso sí, seguro que no te va a venir nada mal tomar buena nota de todos los consejos que te hemos preparado en las siguientes páginas.



SELECCIÓN DE COCHES

1 - Mitsubishi Lancer WRC

No nos extraña demasiado que Tommi Makinen tenga cuatro campeonatos a su espalda, corriendo sobre esta maravilla de coche, una genial muestra de lo que la ingeniería japonesa es capaz de hacer. Se trata de una máquina sólida como pocas, enormemente potente y con una respuesta estupenda, tanto en su control con el volante, como en la de su motor, con una de las mejores aceleraciones de todo el plantel de coches del mundial. Esta estabilidad es su mayor baza, pues el Lancer responde muy bien, en todos los terrenos del campeonato, así que aunque no seas el más hábil con el pad, será tu favorito.





ANTES DE ELEGIR VEHÍCULO

- A la hora de ***escoger coche****, tienes que tener muy en cuenta que una vez te hayas decidido por correr con uno, tendrás que superar todas las pruebas del Campeonato Mundial con él, sin posibilidad de cambiar de coche a lo largo de los catorce diferentes Campeonatos Nacionales (vamos, como en la vida misma... si te llamaras Carlos Sáinz). Y como conseguir el primer puesto del Campeonato te llevará unos cuantos días, tendrás que elegirlo muy bien.*

- ***Los siete coches son máquinas de alto rendimiento****, pero como es lógico, tienen diferentes características que inciden de una manera directa en su respuesta a la conducción que realices, así como en su potencia. Por esto, participar en un rally independiente, o una prueba contrarreloj con cada coche, antes de comenzar el Campeonato Mundial, seguro que te ayudará a decidir mejor. En esta página y en la siguiente te presentamos los siete coches, numerados según nuestro orden de preferencia. En cualquier caso, recuerda que ésta es sólo una referencia, y que sea cuál sea el coche por el que te decidas, ganar va a depender sobre todo de tu habilidad.*

2 - Subaru Impreza WRC

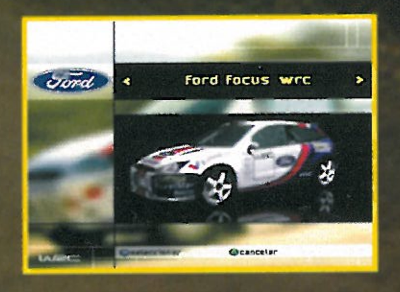
Si Richard Burns ha triunfado en el Campeonato Mundial de este año con este pedazo de coche, no ha sido sólo porque sea un “pedazo” de piloto, sino porque además ha conducido una auténtica máquina de ganar. Se trata del vehículo más veterano del mundial de rallies -con el Lancer-, es un coche firme y estable, con un motor bastante potente y una estupenda aceleración. Su única pega es que la respuesta del volante es un pelín lenta, con lo que deberás acostumbrarte a girar antes de las curvas con más antelación que con los otros modelos. Este hándicap se hace más acusado en situaciones de nieve o terreno muy mojado.





3 - Ford Focus WRC

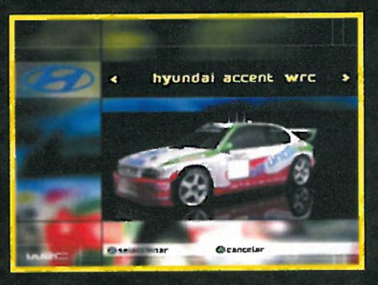
Aunque este año Carlos Sáinz tampoco ha podido ganar con el Focus, tú puedes enmendar esta situación con el estupendo modelo de Ford. Se trata de un coche muy ligero y potente, que coge con facilidad mucha velocidad. Su control tiene una respuesta rapidísima y es muy sensible, con lo que será mejor entrenar un poco con él antes de ir al Campeonato Mundial. Esta sensibilidad, quizá un tanto exagerada, provoca que si no tenemos mucho tacto con los sticks, pueda “culear” más de la cuenta y llegues a perder el control. Por lo demás, es una estupenda opción.





4 - Hyundai Accent WRC

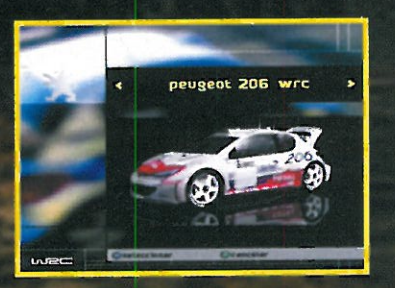
El modelo de Hyundai (¡una marca coreana en el mundial de rallies!) es un coche bastante fuerte, que transmite a quien lo conduce una gran sensación de estabilidad, realmente rotunda. Es un vehículo un poco más pesado que los anteriores, lo que aumenta bastante su estabilidad, pero su control puede resultar un tanto duro, justo al contrario de lo que pasa con el clásico Ford Focus. Su velocidad punta es también elevada, aunque su aceleración es un poco más lenta que en los modelos anteriores. En cualquier caso, es una opción excelente si aquéllos se te van demasiado en las curvas.

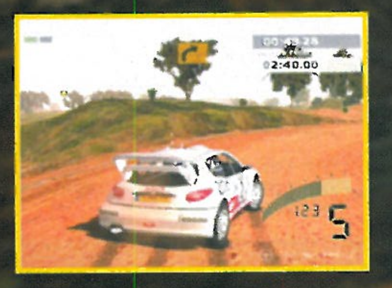




5 - Peugeot 206 WRC

La marca francesa del león te ofrece un coche ágil donde los haya, quizás el más ligero de todos. Para pilotarlo será bueno que tengas los nervios bien templados, pues su volante es extremadamente sensible y es fácil acabar dando bandazos incluso en tramos rectos; no digamos nada en los tramos en que correrás sobre gravilla, sobre todo cuando llueva a mares... Así que se impone que tengas un buen control también del freno de mano. Gracias a ese poco peso, el Peugeot 206 puede alcanzar una velocidad punta muy alta, pero ten en cuenta que como su aceleración no es tan buena, tardará mucho en alcanzarla.

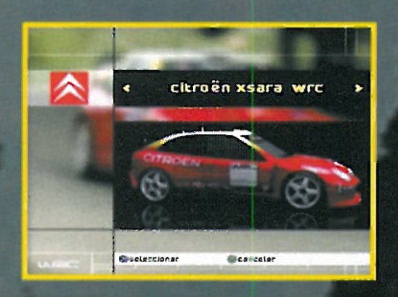






6 - Citroën Xsara WRC

El bello modelo de Citroën es un vehículo un tanto complicado de dominar, al conjugar una buena aceleración y una alta velocidad punta con un volante excesivamente sensible, y al mismo tiempo, con una respuesta un tanto lenta. Con estas características, se convierte en una opción a tener en cuenta en los tramos rápidos con largas rectas, pero poco fiable en los tramos con muchas curvas o con malas circunstancias climáticas. Su conducción requiere apurar mucho en las curvas sin girar demasiado bruscamente, y tener mucho tacto a la hora de usar el freno de mano.

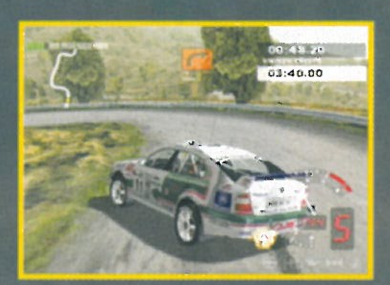




7 - Skoda Octavia WRC

Siempre tiene que haber un vehículo con más defectos que los demás, y esta vez le ha tocado a Skoda, que te ofrece el coche más pesado de todos y con una respuesta especialmente lenta, lo cual le convierte en el más incómodo de todos los disponibles. Por otro lado, tiene una tremenda tendencia a "culear" en exceso, quizás por un problema de agarre de los neumáticos, y además a su motor le falta un poco más de potencia, con lo que el coche tarda bastante más que los demás en alcanzar su velocidad punta. O sea, segundos perdidos. En fin, un coche para los que les gustan los retos realmente complicados.





UNOS CUANTOS CONSEJOS ÚTILES PARA GANAR

Nadie gana el Campeonato Mundial de Rallies por tener suerte en una carrera, o simplemente por haber tomado una curva un poco mejor que los adversarios. La verdad es que un campeonato tan largo y duro como éste sólo lo puede ganar el mejor. Y ese puedes serlo tú, siempre que sigas detenidamente estos sencillos pero importantes consejos y, por supuesto, entrenes todo lo que sea necesario. A la hora de prepararse, es mejor no escatimar esfuerzos.



Previo a competir en cada Rally

Antes de nada, a la hora de encarar el primero de los tramos de cada rally, podrás hacer dos pruebas (son cortas, eso sí), sobre el terreno. No dejes de aprovecharlas, pues una vez concluidas te será más fácil decidir si vas a realizar algún cambio en la configuración de las características del coche.



En el menú de configuración mecánica del coche podréis ajustar las características más importantes de vuestro vehículo. Mucho ojito.

Modificando las características

En la mayor parte de los tramos de cada rally, la configuración predeterminada de las características del coche suele estar ajustada a las circunstancias del tramo. Pero no te fíes, pues a menudo no son del todo correctas, con lo que será importante que te acostumbres a revisarlos tú personalmente. Podrás cambiar la evolución de las marchas, el desarrollo de los frenos, la mayor o menor sensibilidad del volante (manejo), el tipo de neumáticos y, finalmente, la suspensión. El propio juego te explica claramente en qué afecta al vehículo el cambio de todos estos parámetros, así que no nos enrollamos más: ¡a probar!



Y ya en la carretera...

Cuando llega la hora de poner las manos en el volante, la cosa empieza a ponerse bastante calentita, así que no estará de más que demuestres de lo que eres capaz. Apunta estos consejos:



- ***Apura las curvas** siempre que puedas, haciendo el trazado correctamente: llega a ellas por el ángulo exterior, tómalas por el interior, y sal de ellas rápidamente de nuevo por el exterior.*
- ***El contravolante**: de manera automática, el propio juego suele hacer contravolante si el coche se desestabiliza, pero es mejor que seas precavido y te acostumbres a "contravolantear" rápidamente en cuanto hayas tomado una curva y veas que el coche ha girado más de la cuenta. No tengas miedo en derrapar como un descosido, que al fin y al cabo, los coches están preparados para ello.*
- *Mantén siempre **una rueda sobre el trazado**: es una regla de oro, pues cada coche tiene tracción en las cuatro ruedas y potencia suficiente para mantener el agarre con una sola rueda.*
- *En zonas de **curvas muy suaves**, ve lo más recto que puedas: una regla que se hace primordial sobre todo con los vehículos con el volante más sensible, como el Peugeot 206 WRC, o el Citroën Xsara WRC.*



CAMPEONATO MUNDIAL DE RALLY





1. Rallye Automobile de MONTE CARLO

El Campeonato Mundial de Rally da comienzo en los Alpes, con cinco tramos alpinos que te llevarán desde la ciudad de St. Pierre, próxima a la capital del Principado de Mónaco hasta la cercana ciudad de Luceram, atravesando estrechas carreteras asfaltadas, pero llenas de curvas muy cerradas. Para ponerte las cosas todavía un poco más complicadas, vas a correr con una climatología invernal, con nieve y hielo. Aunque sea el comienzo el juego, no te confíes, porque se trata de uno de los rallies más difíciles de todo el campeonato, con tramos muy largos (sobre todo los dos últimos), en los que no podrás permitirte ni un solo despiste.

Se impone: en general, marchas cortas, freno normal, neumáticos claveteados para la nieve y el hielo, y el uso de una suspensión dura.

2. Rally Internacional de SUECIA



En torno a la ciudad sueca de Karlstad van a discurrir los cinco duros tramos del rally de Suecia, en los que tu vehículo deberá ser capaz de deslizarse a toda velocidad a lo largo de carreteras con grava y bastante anchas, pero llenas de nieve y, en el peor de los casos, hielo duro como el granito. Recuerda ser sutil a la hora de pisar el freno (cuídate mucho de tirar del freno de mano), e intenta apurar todo lo que puedas en las curvas. Conduce con cuidado y no ten cuidado de los continuos volantazos, porque irremediablemente te llevarán a derrapar y salirte de la pista.

Se impone: marchas cortas, los frenos y la suspensión de dureza normales, y los neumáticos, por supuesto, claveteados.

3. TAP Rally de PORTUGAL

La ciudad de Oporto te da la bienvenida a uno de los rallies más famosos y difíciles del mundo, y que más aficionados suele congregar en los arcenes. Para ganar los cinco tramos lusos tendrás que imponerte en anchos recorridos sobre grava (atención al cuarto tramo con el terreno mojado). Por lo demás, no te encontrarás demasiadas curvas cerradas, así que vas a disponer de una estupenda oportunidad para quitar las telarañas del acelerador...

Se impone: marchas largas, freno progresivo y una suspensión blanda. En el cuarto tramo, los neumáticos para terreno mojado.



4. Rally de Catalunya Costa Brava de ESPAÑA

Las escarpadas montañas de la Costa Brava son el marco perfecto para el rally de España, que tendrás que ganar como sea si no quieres ser el hazmerreír del barrio. Los cinco tramos discurren sobre carreteras bien asfaltadas pero estrechas, y con curvas muy cerradas.

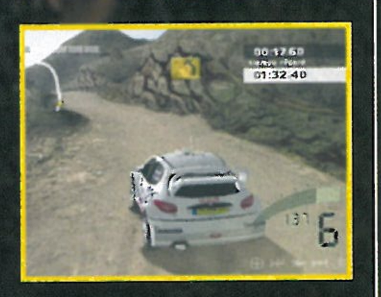
Cuidado con el cuarto tramo, en el que tendrás que correr mientras cae "la gota fría". Vamos, que te vayas preparando un buen chubasquero...

Se impone: usar marchas cortas, frenos fuertes y una suspensión dura. En el cuarto tramo, no te olvides de los neumáticos para terreno mojado.





5. Rally de ARGENTINA





En las cercanías de la ciudad de Córdoba (¡pero en Sudamérica, no en Andalucía!), se desarrollan los cinco bellos tramos que deberás superar del Rally argentino. Recorrerás zonas bastante llanas, con pocas curvas, que discurren por la Pampa (al loro con las vacas demasiado pegadas a la calzada), y poco a poco te irás adentrando en la zona de Los Andes. El estado de los caminos es malo, con mucha gravilla y muy desigual. Y en plena montaña, mucho cuidado con las tremendas curvas: tendrás que echar mano del freno de "ídem".

Se impone: marchas largas en la Pampa y cortas en la montaña, frenos fuertes y una suspensión blanda.



6. Rally de CHIPRE

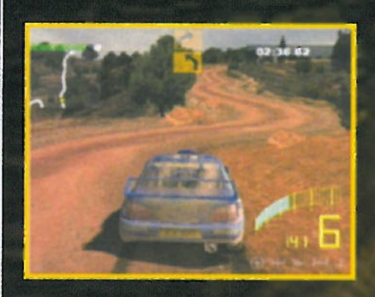




En las cercanías de la ciudad de Limassol, discurre el duro rally de la bella isla chipriota, en la que abundan las carreteras de montaña cubiertas de rocas. Como puedes imaginar, tantos obstáculos pueden destrozar cualquier vehículo, así que ten "cuidadín". Verás muchas curvas cerradas y un firme lleno de gravilla que dificulta en exceso la aceleración de los vehículos.
Por otra parte, también encontrarás tramos rectos en los que podrás apretar a gusto el acelerador.
Se impone: marchas medias, frenos muy progresivos y una suspensión más bien blanda (por las rocas).

7. Acrópolis Rally de GRECIA

En las cercanías de la Acrópolis griega discurre este legendario rally, bonito como pocos y que transcurre en un terreno desigual, con muchas curvas -aunque no son demasiado cerradas- en las que podrás acelerar bastante, siempre y cuando seas capaz de apurarlas lo suficiente.
El terreno es de grava dura mezclado con zonas arenosas, que de nuevo dificultan la aceleración de los vehículos. Elige con cuidado.
Se impone: como en el Rally chipriota, marchas de configuración media, frenos lo más progresivos posible y una suspensión blanda.





8. SAFARI Rally



El único rally del Campeonato que discurre por al corazón del increíble continente africano te llevará a las extensas llanuras keniatas, en las que, si te fijas bien, podrás llegar a ver hasta jirafas. Pero mejor no pierdas de vista las curvas.
Malas, muy malas carreteras (por llamarlas de alguna forma), sobre un terreno exageradamente desigual y con bastantes curvas, muchas de ellas innecesarias, por otra parte.
Y por supuesto, gravilla "a puñaos por to los laos", así que cuidado con la dirección de los vehículos que tengan un volante más sensible.
Se impone: lo de siempre en estos casos, marchas normales, freno muy progresivo y una suspensión blanda, ideal para los terrenos poco firmes.

9. Neste Rally de FINLANDIA

Este rally es conocido como "el de los mil lagos", y es muy famoso entre los grandes premios del campeonato por las grandes velocidades que en él se alcanzan. Los cinco tramos, compuestos por grava suave, discurren por ondulantes carreteras, sin demasiadas curvas cerradas, pero eso sí, repletas de baches, o "yumps", que es como las llaman en Finlandia. Todas estas características te permitirán alcanzar a menudo la velocidad punta de tu vehículo, siempre que sepas apurar en las curvas. En el cuarto tramo te encontrarás con una tormenta bastante "chunguilla".
Se impone: marchas largas, frenos progresivos, y la suspensión blanda, con cuidado de poner neumáticos para suelo mojado en el cuarto tramo.





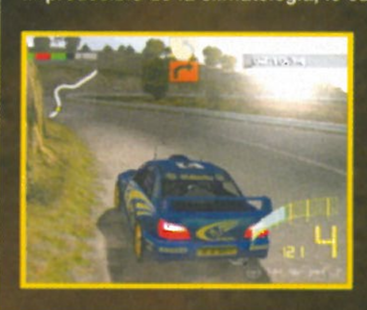
10. Propecia Rally de NUEVA ZELANDA

En las antípodas te espera este rally que discurre por las cercanías de la ciudad neozelandesa de Auckland, por parajes llanos pero con carreteras bastante sinuosas, o sea, con muchas curvas. Lo bueno es que la mayoría de estas curvas no son demasiado cerradas. Las carreteras se encuentran en un estado bastante bueno, con un firme estable, aunque el terreno es de arena suelta. Es una buena oportunidad para pisar el acelerador con ganas, poniendo atención a las curvas.
Se impone: te vendrá muy bien utilizar marchas largas, frenos suaves, y una suspensión normal.



11. Rally San Remo de Italia

La ciudad costera de San Remo monta una auténtica fiesta cada año para celebrar este bonito rally de montañas y escarpados acantilados. Tu participación en Italia discurrirá por carreteras estrechas muy bien asfaltadas, con un firme bastante estable. Por supuesto, la dificultad está en que hay muchas curvas, aunque en general suelen ser suavecillas. Uno de los mayores hándicaps de este rally -en la vida real- está en lo impredecible de la climatología, lo cual se traduce en que en el juego tendrás que correr el segundo tramo bajo un auténtico diluvio. Ten cuidado de no chocarte con el Arca de Noé... Ah, el último tramo, es en noche cerrada: menos mal que los faros de los coches iluminan estupendamente.
Se impone: marchas cortas, frenos fuertes, y una suspensión dura.





12. PlayStation 2 Rally de FRANCE: Tour de Corse

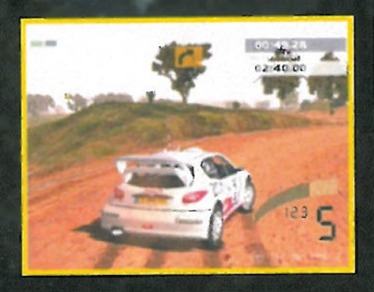
El Rally de Francia es uno de nuestros favoritos, que por algo está patrocinado por la consola de Sony (fíjate en el nombre del rally...). Todos sus tramos discurren a lo largo de las implacables montañas de la capital corsa, Ajaccio, lo que conlleva largas sucesiones de curvas, muchas cerradísimas, sobre un firme asfaltado, aunque no demasiado estable. Lo más gracioso es que, aún con ello, te verás obligado a soltar gas a todo trapo si quieres ser el primero en el podium. Y en el tercer tramo, no olvides los neumáticos para suelo mojado, que caerá agua a base de bien. ¡Ánimo!



Se impone: Es bastante parecido al Rally de Catalunya, así que echa mano de marchas cortas, frenos fuertes y una suspensión dura.

13. Telstra Rally de AUSTRALIA

Estás ante un rally táctico, aunque increíblemente rápido, que recorre Perth y las áreas boscosas del oeste de Australia. Verás unos tramos en zonas de bosque seco, sobre un terreno arenoso muy deslizante, así que calma a la hora de tirar del freno de mano. Por lo demás, las frecuentes curvas son poco cerradas, con lo que será bueno que te acostumbres a trazarlas correctamente, sin apurar demasiado la frenada para no salirte y perder segundos.



Se impone: marchas largas, frenos progresivos y suspensión blanda.

14. The Network Q Rally of GREAT BRITAIN

Situado en el País de Gales, el último rally del campeonato es uno de los más húmedos, un auténtico "destrozacoches", aunque a fin de cuentas, en él se decide quien va a ser el Campeón Mundial de Rallies.

Los cinco tramos discurren por varios caminos particulares estrechos, sucios y muy resbaladizos, lo que unido a la niebla y el mal tiempo característico de "la pérfida Albión", hace de este rally un verdadero suplicio. Es el momento de demostrar de una vez por todas quién es el mejor: muchísimo cuidado en las curvas, frena a fondo antes de tomarlas para acelerar rápidamente mientras las trazas. Debes extremar esta precaución más aún en los dos difíciles tramos con temporal.

Se impone: marchas cortas, frenos progresivos y suspensión normal. Ah, y por supuesto, neumáticos para suelo mojado, incluso aunque no llueva.





LO QUE BAJO NINGÚN CONCEPTO DEBES HACER

Si quieres ganarte el premio especial "zarpas" al peor conductor del mundo, no sigas leyendo los sabios consejos que te damos a continuación:

1. Comerte los árboles



Como tendrás oportunidad de comprobar en más de un ocasión, los árboles, grandes rocas, o postes de la luz que te vas a encontrar no se pueden atravesar. Estrellarse contra ellos significa, por lo menos, perder un tiempo importante y acabar con el coche muy dañado, lo que puede significar no poder concluir el tramo de rally. Y eso por no hablar del ridículo que pasarás si lo haces jugando delante de tus amigos...

2. Pegar un frenazo si te encuentras con arbustos pequeños

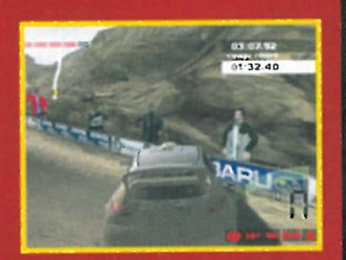
Todas las carreteras tienen pequeños arbustos cuya única misión es decorar. No te esfuerces en esquivarlos, porque son tan poco consistentes que los atravesarás como si estuvieran hechos de la materia de los fantasmas.



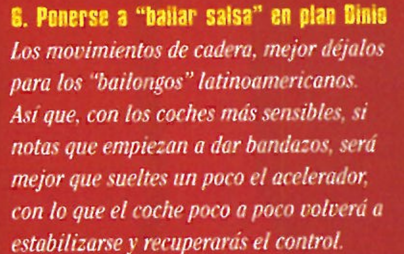
3. Cargarte el parabrisas

Si te pegas un castañazo de padre y muy señor mío, puedes acabar con el parabrisas hecho polvo, lo que es un problema si te gusta jugar con la cámara interior (que es súper espectacular). Solución: cambia a una de las exteriores (anda, que hemos pensado mucho). Otra solución, por cierto mucho mejor: ¡no te pegues el castañazo, so burro!

4. Poner a prueba los parachoques



Si te dedicas a chocarte con todo lo que ves, los golpes pueden acabar estropeando la dirección, la caja de cambios, o incluso cualquier otra pieza, así que ten mucho "cuidadín". Eso sí, en el paso de un tramo a otro, los coches disfrutan de una estupenda y gratuita (poco realista, eso sí) reparación por cuenta de la casa...



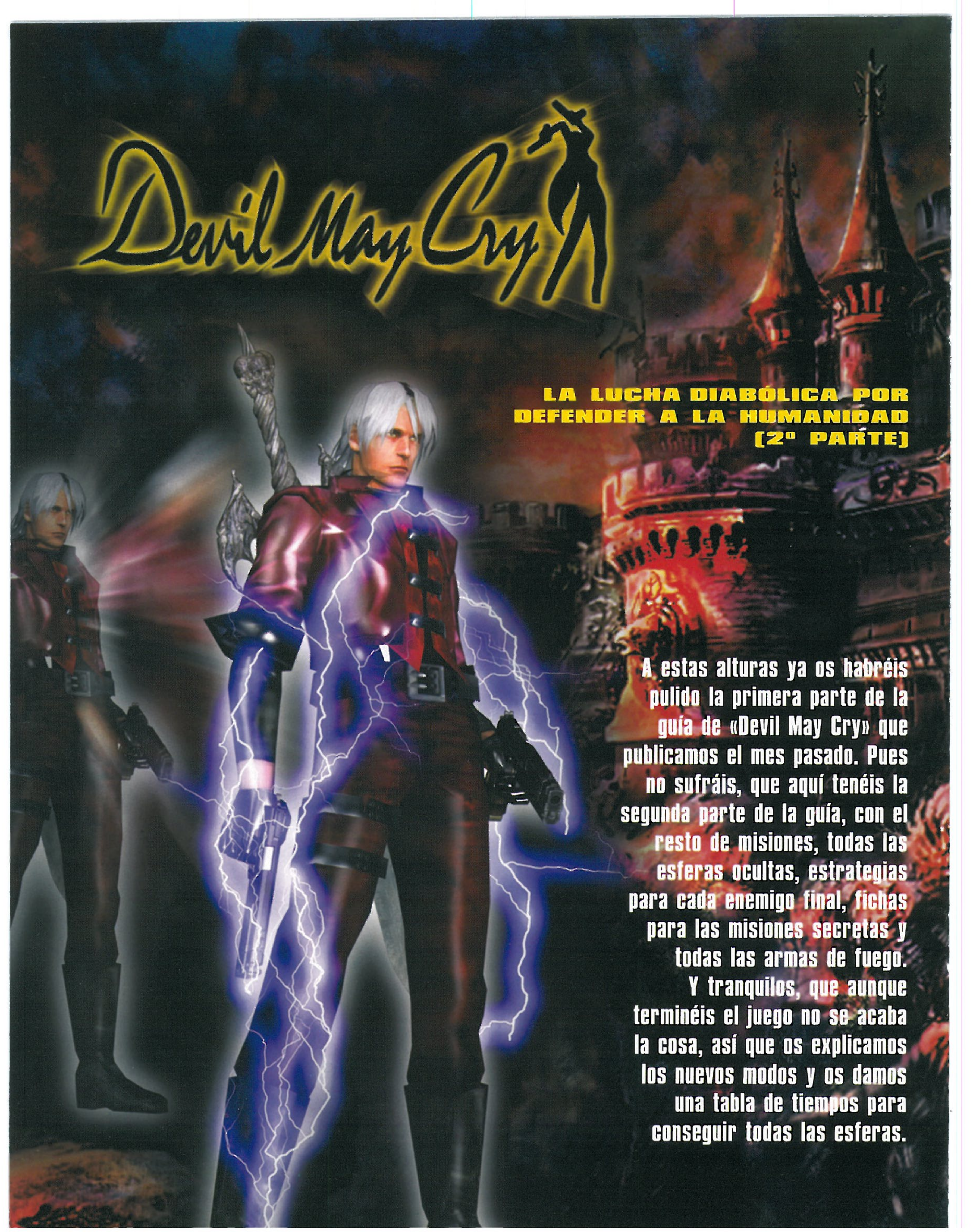
5. Pilotar en plan "Alex Crivillé"

Efectivamente, que una bicicleta vaya la mar de bien sobre dos ruedas no significa que tu bólido vaya a hacer lo mismo si te pones a hacer "malabarismos". Lo hemos descubierto después de acabar ingeniería de Caminos, así que mejor haznos caso...

6. Ponerse a "bailar salsa" en plan Binio

Los movimientos de cadera, mejor déjalos para los "bailongos" latinoamericanos. Así que, con los coches más sensibles, si notas que empiezan a dar bandazos, será mejor que sueltes un poco el acelerador, con lo que el coche poco a poco volverá a estabilizarse y recuperarás el control.




Devil May Cry
LA LUCHA DIABÓLICA POR DEFENDER A LA HUMANIDAD (2º PARTE)
A estas alturas ya os habréis pulido la primera parte de la guía de «Devil May Cry» que publicamos el mes pasado. Pues no sufráis, que aquí tenéis la segunda parte de la guía, con el resto de misiones, todas las esferas ocultas, estrategias para cada enemigo final, fichas para las misiones secretas y todas las armas de fuego.
Y tranquilos, que aunque terminéis el juego no se acaba la cosa, así que os explicamos los nuevos modos y os damos una tabla de tiempos para conseguir todas las esferas.



MISIÓN 12: Barco Fantasma

OBJETIVO: LLEGA A LA CABINA DEL CAPITÁN EN LA CUBIERTA

Si te has olvidado de comprar algo entre misión y misión, ahora puedes hacerlo en la estatua del tiempo (1) que tienes al lado. Avanza por el pasillo hasta llegar al barco, recoge todas las esferas rojas escondidas en un pilar (2). Métete en el agua (disfruta de la vista en primera persona) y entra en el barco por el agujero. Como por ahora no tienes armas submarinas lo mejor es que rodees al Blade (3) y salgas del agua por la parte superior de la pantalla. Una vez arriba, coge la pistola de arpones (4) que hay en una de las esquinas. Ahora es el momento de bajar de nuevo al agua, acabar con el Blade y coger un intocable de una de las cajas. Al terminar, sube a la cubierta por las escaleras.

En la cubierta encontrarás un buen puñadito de esferas rojas, situadas en todos los mástiles y una esfera azul. Para conseguirla, sube al piso más alto del mástil de proa y haz una magia Stinger hacia la parte de delante. Pegarás un espectacular salto y una esfera azul caerá del cielo para tu disfrute (5). Cuando tengas todo, examina la puerta con las dos espadas en llamas y enfréntate a Sewer Demon (6). Cuando lo derrotes, intenta abrir las puertas de nuevo y serás atacado por Griffon. Después de haber bailado un poco encima de su cadáver, examina por tercera vez las puertas y lucharás contra... es broma, cuando las examines por tercera vez la misión termina. Venga, que vas bien.

1



2



3



5



4



6



GRIFFON: MISIÓN 12



La única novedad con respecto al primer enfrentamiento, es un ataque nuevo: los pájaros de fuego. Griffon dispara un pájaro en llamas que te atacará constantemente, lanzándote al aire y luego de nuevo al suelo. No es que haga mucho daño, pero cuando esté cerca tuyo, todos tus disparos se dirigen al pájaro en vez de a Griffon, mientras que este último sigue atacando. Cuando no tengas ninguna de estas aves cerca, usa las mismas técnicas que antes.

VARIAS RECOMENDACIONES

- ***Trata de romper*** *todos los objetos, porque suelen esconder esferas rojas, azules e incluso amarillas.*
- *Si es posible* ***no huyas de los enfrentamientos****, pues cuantos más enemigos elimines, más esferas rojas conseguirás a cambio, canjeables por nuevos ataques o ítems.*
- ***Si pretendes cumplir las misiones secretas debes acceder a ellas*** *en cuanto sea posible; si no, puede que desaparezcan para siempre, así que procura fijarte bien en el cuadro de misiones ocultas.*
- ***Si pulsamos el botón de "vacilar" (R2) cuando encaramos a un enemigo****, nuestro nivel de magia crecerá. Esto es útil, sobre todo con enemigos pequeños. También puedes vacilar a los grandes, una vez muertos pero antes de que desaparezcan. Para hacer esto, el mejor es Phantom.*
- ***Conviértete en demonio siempre que puedas****: recargarás vida y tus ataques serán más poderosos. No obstante, intenta llegar con las pilas bien cargaditas a los jefes finales.*
- ***Compra de vez en cuando esferas moradas****. Así, incrementarás tu nivel de poder mágico.*
- ***El cuadro de armas cuerpo a cuerpo*** *que ofrecemos más adelante no contiene información sobre los controles y precios de los ataques mágicos porque están incluidos en los menús del juego.*

MISIÓN 13: Bajo el agua.

OBJETIVO: ENCONTRAR LA SALIDA Y ESCAPAR DEL BARCO

Comienzas en el camarote del capitán, donde encontrarás el Bastón de Hermes (7) y una estatua del tiempo. Cuando recojas el bastón, el barco se irá a pique y tendrás que escapar de él. Tranquilo, ni te falta oxígeno ni tu vida desciende como en la misión 3. Sal del camarote por el estrecho respiradero (8), al lado de la estatua del tiempo. En la siguiente sala usa la pistola de arpones contra los dos Blades (9) que allí te esperan. Cuando acabes con ellos, métete en el hueco debajo de la escalera (el que se acaba de abrir no, el otro) y recoge una esfera azul que acaba de aparecer. Vuelve a la habitación anterior, entra por el otro hueco, elimina a otros dos Blades y sal por el agujero del casco (10) para completar la misión. No ha sido tampoco muy difícil, ¿verdad?











DOMINA LAS ARMAS DE FUEGO (Y II)

Para guardar las distancias, nada mejor que una buena ración de plomo, así que aquí tienes una descripción de las nuevas armas de fuego que vas a encontrar en la segunda parte de tu aventura. Presta especial atención a las dos últimas, porque su poder de destrucción es, sencillamente, salvaje.





PISTOLA DE ARPONES: Como ya imaginas, este arma sólo puede ser usada en las fases submarinas. No hay mucho que decir sobre este arma, a parte de que la encontrarás en la misión 12, en el barco pirata, y que es la mejor y única arma para los combates submarinos.

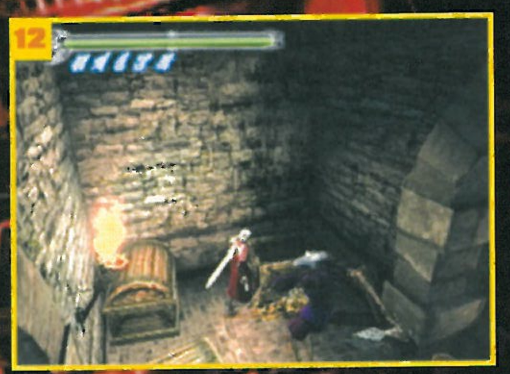
NIGHTMARE-BETA: Este es el último arma que encontrarás en tu aventura, concretamente en la misión 15. Ha sido creado a partir de material demoníaco y, por lo tanto, su poder destructivo es increíble. De hecho, es taaaaan increíble que sus "balas" (por llamarlas de algún modo) rebotan en las paredes y además, dependiendo del tiempo que tengas pulsado el botón de disparo, la cantidad y fuerza de las mismas será mayor o menor. La única desventaja es que cada disparo consumirá poder mágico, pero bueno, no todo podía ser bueno, ¿no? A dar caña con él.

BRAZALETE DEL TIEMPO: En realidad el brazalete no es un arma en sí, pero es un objeto tan interesante que no podíamos dejar de hablar de él. Lo conseguirás al superar la misión secreta 12 y cuando te equipes con él y pulses L1, los enemigos se "congelarán" para que puedas encargarte con ellos con calma. De nuevo hay una pequeña pega, y es que mientras estés equipado con el brazalete no podrás usar ninguna magia. Lo sentimos.

MISIÓN 14: Caballero negro, alta monta

OBJETIVO: SAL DEL AGUA, DIRÍGETE AL COLISEUM


11


12

Sal del agua y dirígete a la otra "piscina" (11) para coger una esfera azul. Avanza por la caverna en la que estás, encuentra el agua sagrada (12) que hay en el cofre abierto y sal por la puerta que hay al final de las escaleras.

Aquí comienza realmente la misión. Avanza un poco y verás una pared de pinchos y el suelo lleno de agujeros. No te preocupes, porque por ahora son inofensivos. Recorre el único camino posible hasta que llegues a una nueva pared con un esqueleto colgando (13). Coge el emblema del esqueleto y pulsa el interruptor en el brazo del muerto. Activarás un mecanismo que abre una puerta, a la vez que el piso comienza a girar. Con cuidado de los pinchos que salen del suelo (14), dirígete a la puerta que se acaba de abrir y sube en el ascensor. En este nuevo área puedes recoger un montón de esferas de todos los colores y sabores. Primero sube al techo del templete (15) y coge la esfera roja, desde ahí haz un Stinger hacia la plataforma cerca de la cascada. Recoge otra esfera roja y sigue escalando por la cascada hasta llegar arriba, donde podrás recoger una esfera amarilla. Desde ahí, haz otro Stinger en dirección al templete y aterriza en una nueva plataforma con una esfera azul. Si no lo consigues, sube de nuevo al templete y haz un Stinger dirección contraria a la cascada para llegar a la misma plataforma.

La siguiente pantalla es una zona montañosa llena de enemigos (16). Cárgate a todos, entra por un pequeño pasadizo en la falda de la montaña, cruza el puente colgante y recoge todas las esferas rojas que contenga el pilar. Desciende a la plataforma de la derecha y coge la esfera azul (17).

Baja al suelo y abre la puerta con 200 esferas rojas. La siguiente pantalla es la última, elimina a todas las marionetas y fetiches que aparezcan y gasta 100 esferas rojas más en desbloquear la última puerta. Una mision menos...


13


14


15


16


17

Tabla de límite de tiempo: Corre, nene, corre

Si quieres conseguir una nota mejor al acabar cada misión (¿y quién no quiere que le pongan un "10"), o simplemente evitar que los enemigos se vuelvan locos en el modo DANTE DEBE MORIR, échale un ojo a esta tabla.

MISION	LÍMITE	ESFERAS DE PREMIO
1	6:00	400
2	7:00	450
3	3:00	550
4	4:00	550
5	2:00	100
6	3:30	250
7	3:00	650
8	3:00	585
9	8:00	1500
10	4:30	600
11	5:30	1000
12	4:00	700
13	2:30	200
14	5:00	500
15	10:00	1400
16	6:00	1000
17	7:00	600
18	6:00	900
19	3:30	500
20	4:30	700
21	5:00	700
22	5:00	0
23	7:00	600

MISIÓN 15: La rueda de la fortuna

OBJETIVO: USAR EL ESCUDO Y LAS LANZAS PARA CONQUISTAR EL COLISEUM.


18

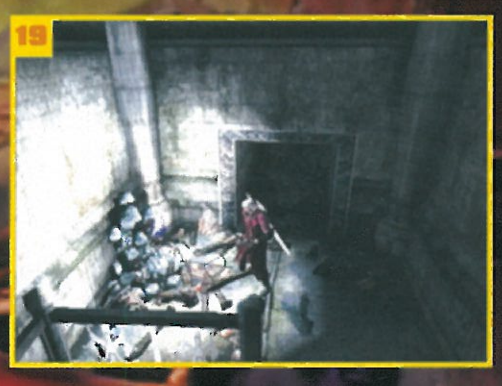

21

NOTA: hay dos formas de completar este nivel, según qué puerta cruces primero. Nosotros sólo describimos una de ellas; la otra es igual sólo que algunos objetos cambian de lugar.
Comienzas en patio interior donde te enfrentaste a Griffon por primera vez, solo que algunas luces están cambiadas. Tras eliminar a dos cíclopes (18), entra por la puerta azul (OJO, si eliges la roja, los objetos cambian de posición) y recoge un poco de Luminite (19). Baja las escaleras, elimina a los enemigos que encuentres, rompe la pared que tiene una grieta (20) y recoge todo lo que hay dentro: esferas rojas, esferas verdes y una esfera azul. Entra por la otra puerta y te encontrarás en una zona circular con pinchos. Recorre todo el camino y entra, si necesitas poder mágico, por el pequeño pasadizo. Al final del pasillo circular, haz un Air Raid y vuela hasta el otro extremo para recoger las lanzas (21).
Desanda todo el camino y vuelve al jardín. Fíjate que se ha hecho de noche. Entra por la puerta roja (22) y verás que es una imagen especular de la habitación azul con la única diferencia de que en la segunda tienes que activar dos sellos (23) para poder llegar hasta un nuevo arma de fuego: Nightmare Beta (24), un poderosísimo arma, cuyas balas rebotan en las paredes.
Sal al jardín de nuevo y entra por la puerta de las lanzas. Una vez en el Coliseum te enfrentas de nuevo a Griffon. Cuando lo derrotes, el super-super-malo Mundus mostrará sus ojos (sólo sus ojos, imagínate el resto) y acabará con Griffon para siempre. Sube al pedestal que hay en medio del Coliseum y, una vez abajo, recoge el objetivo de la misión: la rueda de la fortuna (25). Felicidades, has llegado con vida al final de otra misión.

GRIFFON: MISIÓN 15



Hay dos formas de desarrollar esta nueva batalla con tu "amigable" búho: o bien a ras del suelo, o bien, en el piso superior, al que llegas por los teletransportadores morados de las paredes del Coliseum. Aquí recomendamos la primera por una sencilla razón: no hay peligro de caerse y tener que subir de nuevo. En este enfrentamiento, Griffon te sorprende con un ataque nuevo: unas columnas de energía que se dirigen a ti. Para evitarlas, apunta a Griffon y muévete a derecha e izquierda para "colarte" por los huecos entre ellas. Entretanto, no dejes de disparar, pues tu nivel de magia te lo agradecerá. Cuando dañes lo suficiente a Griffon, perderá un ala y el combate seguirá en el suelo: equípate con Ifrit y no pares de golpear hasta que este búho entre en el "sueño eterno".


19


22


24


20


23


25

MISIÓN 16: Pesadilla negra

OBJETIVO: RESUELVE EL MISTERIO DEL BASTÓN DE HERMES





Comienzas la misión en el sótano del Coliseum, donde conseguiste el Bastón de Hermes. Sube en el ascensor y recoge de paso la esfera azul (26) que ves. Sal del Coliseum y dirígete de nuevo al puente, usa la rueda de la fortuna en el mismo para que vuelva a descender (27) y entra en el Castillo. Cuando estés dentro te darás cuenta de que todo ha cambiado: en vez de la estatua del ángel encontrarás un sello que debes activar. En este momento, el caballero de la estatua central cobrará vida y se transformará en un Plasma, un nuevo enemigo que se convierte en murciélago o humano a su voluntad y que lanza rayos láser que no conviene tocar, como ya imaginarás.

Una vez derrotado, coge dos esferas azules que hay en la sala, una en el suelo (28) y la otra flotando (29) y sal por la puerta que se acaba de abrir. En el pasillo no olvides destruir todas las armaduras (30) que veas (como siempre, esconden jugosas esferas) y camina hasta la puerta de la catedral (no tiene pérdida, es la única puerta que encontrarás).

La catedral también ha cambiado, así que ignora los sellos de las paredes y las extrañas luces del suelo e investiga el charco que hay en medio de la sala. De su interior saldrá Nightmare, una masa viscosa que deberás "limpiar".

Una vez derrotado, sal por la puerta que lleva al puente destrozado y usa el Bastón de Hermes (31) en el sello de la misma forma para que dos cuadros aparezcan a derecha e izquierda. No te preocupes de analizar si son Barrocos o Renacentistas y entra (o mejor, salta) en el que representa la habitación de la cama. Dentro, recoge una esfera azul del suelo y un intocable (32) en la parte superior de la cama. Sal por el agujero del suelo y entra en el otro cuadro para terminar la misión.









NIGHTMARE: MISIÓN 16

Esta masa viscosa de enorme tamaño se llama "Pesadilla" por una sencilla razón: vas a tener "idems" cuando luches contra él. Se presenta de tres formas diferentes: una masa gelatinosa que se arrastra por el suelo, el Mundo de Pesadilla, en el que toma la forma de un enemigo pasado y como un cuerpo sólido, que es al que debes atacar. En su forma gelatinosa no le puedes dañar, pero él a ti sí: te atrapará con una garra y te mandará directamente al Mundo de Pesadilla. En este mundo debes derrotar a todos los enemigos que veas, que en este caso son unas calaveras y una versión oscura de Phantom, hasta que un ascensor se ilumine y puedas escapar. La ventaja es que cuando regreses del Mundo de Pesadilla le habrás quitado una buena porción de energía. La desventaja, que sólo lo puedes hacer una vez. Fuera del mundo de pesadilla. La mejor y única técnica es activar uno de los sellos de la catedral y atacar a la esfera de energía que aparece, con toda tu mala leche, usando Ifrit o el ataque Air Raid de Alastor.

Pero mientras tú intentas eso, él te lanzará unos cuantos ataques: disparar pequeñas balas, atacarte con un gran garfio, cargar un super-disparo de energía y soltar unos pequeños gusanos que explotarán si te atrapan. Para quitarte los gusanos de encima basta que uses Rolling Blaze. Ah, y no olvides correr a su alrededor disparándole con las pistolas mientras él esté lanzando sus balas: esto no le hará daño, pero recargará tu poder mágico.

MISIÓN 17: El Otro Amuleto

OBJETIVO: SUPERAR AL DRAGÓN Y CONSEGUIR EL AMULETO PARA ENTRAR EN LA SALA DE AUDIENCIAS.



Esta es la última misión larga que vas a encontrar, así que sonríe. Comienzas en la torre del castillo. Sube por las escaleras de caracol y entra por la primera puerta. Esta habitación está llena de objetos para romper, así que coge todas las esferas rojas que veas. Sube al siguiente piso por las mismas escaleras y acércate a los marcos del fondo de la habitación (33). Entra por el único que está abierto y, en el siguiente área, trata de abrir la única puerta posible. Te enfrentarás a unos nuevos enemigos hechos de hielo: los Frost (34). Para estos enemigos de hielo el mejor arma es Ifrit, que les hace el doble de daño, así que cuando los derrotes casi sin sudar, entra por las puertas que se acaban de abrir.

Te encuentras en un ala completamente nueva del castillo. Recorre el pasillo (35) derrotando a todos los enemigos, ignora la bifurcación hacia la derecha ya que, por ahora, no puedes abrir la puerta de la sala de audiencias, y continúa hasta el final del corredor. Entra por la puerta y te encontrarás frente a frente con el Dragón. El modo de derrotarlo es sencillo: tienes que devolver a golpe de espada tres bolas de fuego que te lance (36). No te preocupes por fallar alguna vez, cada impacto quita muy poca vida. Una vez hecho esto, surgirá del suelo un foco gigante (37). Para usarlo debes examinar la palanca que hay al lado y hacer girar el stick izquierdo hasta que la luz ilumine un espejo situado en el techo. De este modo se activa un bonito mecanismo de luces que hará aparecer el Quiksilver, una esfera que permite abrir todas las puertas. Para cogerlo basta hacer un Air Hike cerca de la plataforma en la que se encuentra, o bien, subir al segundo nivel de la habitación e ir saltando de una plataforma azul a otra hasta llegar a él (38). Cuando lo tengas en tu poder, entra en un pequeño área en el lateral derecho del segundo nivel. Investiga la inscripción que hay y una preciosa esfera azul bajará del cielo sólo para ti (si no baja, da unos cuantos saltos por la zona hasta que lo haga, pero el caso es que sea tuya).

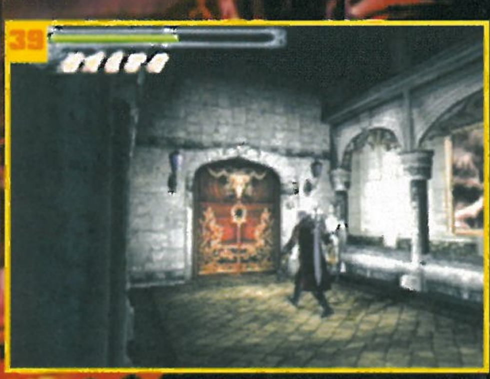
Es el momento de volver al pasillo y tomar la bifurcación que antes ignoraste. Usa el Quicksilver en la puerta (39) y entra en la Sala de Audiencias. Tras un intensísimo enfrentamiento con Nero Angel (que es de suponer ganarás tú) la misión termina. ¡Pero esto todavía no ha terminado, chaval!











NERO ANGEL: MISIÓN 17



En este nuevo enfrentamiento, Nero ha "aprendido" un nuevo ataque que se suma a su, ya de por sí, enfermizo poder de ataque. Cuando Nero se teletransporte y no aparezca detrás de ti significa que está flotando en el aire en uno de los extremos de la habitación. Inmediatamente verás aparecer espadas voladoras a tu alrededor que se lanzarán hacia ti. Contrarrestar este ataque no es demasiado difícil, basta que saltes con Rolling Blaze hacia las espadas para destruirlas antes de que te golpeen. Por lo demás usa las mismas técnicas que en otros enfrentamientos o, si quieres innovar, usa las patadas voladoras de Ifrit para desestabilizar a Nero y, a continuación, golpéale varias veces. Después de cada ataque no olvides apartarte un poco porque te dará uno de sus famosos sablazos que quitan una buena porción de vida. En definitiva, ármate de valor (y de estrellas de vida), y acaba definitivamente con Nero Ángel.

MISIÓN 18: La piedra espiritual, "Elixir"

OBJETIVO: LANZAR EL "HUEVO FILOSOFAL" AL FUEGO PARA CONVERTIRLO EN LA "PIEDRA ESPIRITUAL"

Nada más comenzar la misión conseguirás el Amuleto Perfecto y Sparda, la última espada que vas a ver. Su alcance y poder son mayores que los de cualquier otro arma, pero como, por ahora, no puedes usar ningún poder mágico, no recomendamos que la uses (claro, que cualquiera resiste la tentación,¿no?). Entra por el portal que se acaba de abrir en el suelo y salta al cuadro de la derecha (40). Aparecerás en una zona sumergida, así que toca nadar un ratito. Pasa por el agujero que hay en la pared (41) y sal de la celda en la que te hallas. Encontrarás esferas rojas en la celda situada justo delante de tu celda inicial y más esferas rojas y una azul, en la celda situada a la izquierda de donde estás ahora (42).

Presta especial atención a los barriles porque en su interior se esconden valiosas esferas rojas. Cuando lo tengas todo, sal por el único camino posible, un estrecho pasillo en el lado izquierdo, y te encontrarás encerrado en una sala junto a tres "bellas" Muertes (43). Acaba con ellas y cruza la puerta que se acaba de abrir para llegar a suelo firme (extraño, ¿verdad?). Al cruzar la siguiente puerta llegarás a una torre cuadrada que te será familiar. Activa el único sello (44) que hay para llenar de agua toda la sala, nada hacia arriba hasta llegar a la primera plataforma (45) y una esfera azul vendrá a buscarte. Sigue tu camino hacia la superficie (si no te da tiempo, vuelve a activar el sello) y llega hasta el segundo nivel de la estancia. Al final de la escalera te espera el Huevo Filosofal (46). Cógelo, baja las escaleras y cruza la única puerta que hay (47). Llegarás al jardín de la fuente donde te enfrentaste a Shadow por primera vez, sólo que en esta ocasión, en vez de la fuente lo que vas a encontrar son los mismos sellos y marcas que en el enfrentamiento contra Nightmare (¿a que no adivinas a quién te vas a enfrentar?). Antes de "jugar" con el fuego del piso inferior,

NIGHTMARE: MISIÓN 18



La estrategia que debes seguir es la misma que en tu primer enfrentamiento, aunque debes tener en cuenta dos pequeñas diferencias con respecto a la anterior versión de Nightmare. La primera es un nuevo ataque: el pincho con el que intentaba hacerte el Harakiri antes, se separa de su cuerpo y sale volando como un boomerang. Ten mucho cuidado porque el daño que hace es tremendo. La otra diferencia es que el enemigo que te encontrarás en el mundo de pesadilla es, cómo no, el pesado de Griffon.



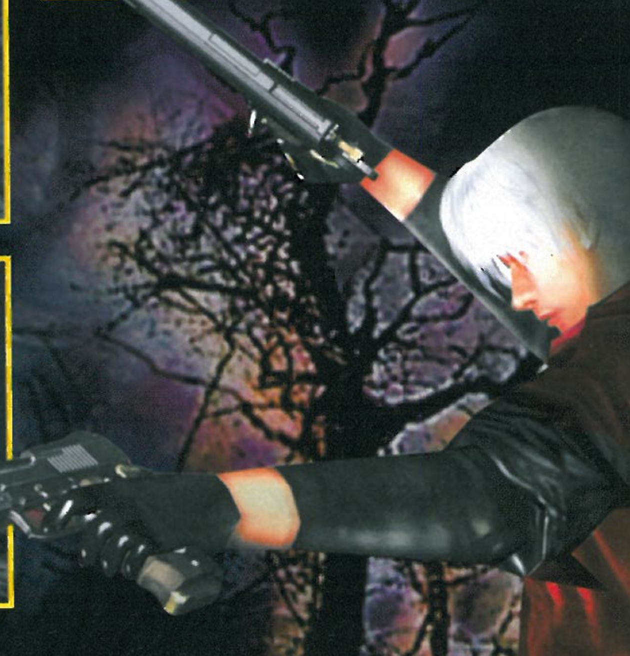




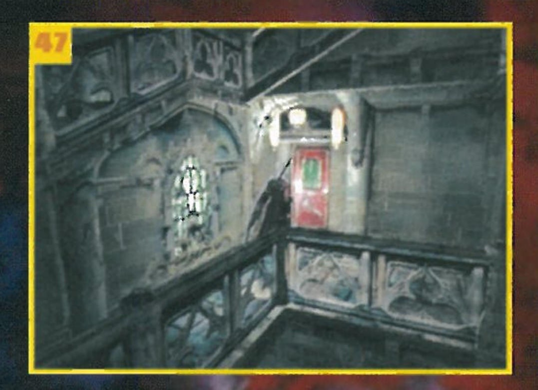






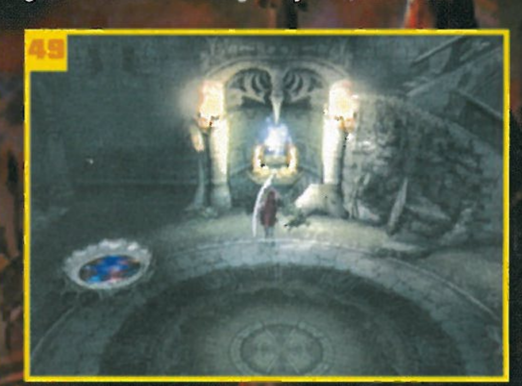


entra por la puerta situada en el lado izquierdo para recoger unas cuantas esferas rojas y una esfera azul (48). Ahora si que puedes examinar el fuego (49) y lanzar dentro tu huevo (¿cómo que si el derecho o el izquierdo?, el huevo filosofal, hombre). En este momento tu querido amigo Nightmare hará su tercera y última aparición (¿nos lo parece a nosotros o las cosas malas vienen de tres en tres?). Una vez muerto, lo único que tienes que hacer para terminar esta misión es recoger el Elixir del fuego, e irte con la música a otra parte. ¿Que a dónde? Pues sigue leyendo, hombre...


47



48


49

MISIÓN 19: Entrada al mundo corrupto

OBJETIVO: ABRE LA PUERTA AL MUNDO ALTERNATIVO

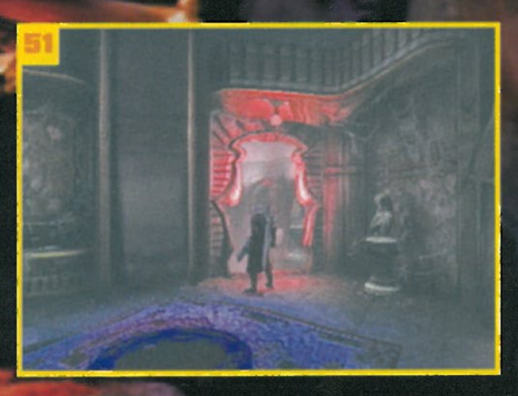

50


52


54


55

Esta misión es bastante fácil. Entra por el portal que hay en el suelo para llegar de nuevo a la torre circular. Baja las escaleras hasta el último piso, entra por el portal y llegarás hasta el puente derruido. Salta al cuadro de la derecha (50) y examina el espejo de la habitación de la cama (51). El poder del elixir abrirá un camino a través de él y podrás atravesarlo para llegar a la dimensión especular, donde todos los decorados serán eso, una imagen especular de los originales, con la salvedad de que en este caso la puerta de acceso al patio interior no estará tapiada. Baja hasta el suelo y recoge la piedra filosofal (52). En este momento unos nuevos enemigos harán su aparición: los Nobody (53). Cuando acabes con ellos consigue las dos esferas azules (54) que te esperan en los jardines. Sube a la plataforma donde, en tu anterior visita a los jardines, conseguiste las esferas rojas. Verás la esfera azul flotando justo debajo. La segunda esfera tampoco se te va a resistir: está escondida en la torre que hay justo enfrente de la plataforma anterior. Ahora, regresa al mundo real por el espejo del dormitorio, entra por el portal del suelo y cruza (o vuela, o nada) el puente derruido hasta llegar a la catedral. Una vez ahí examina el charco del suelo (55) y usa la piedra filosofal para abrir un nuevo vórtice (56). ¿Adivinas lo que tienes que hacer para terminar la misión? Efectivamente, saltar dentro del vórtice. Si es que a listos no nos gana nadie.


51



53


56

MISIÓN 20: Enfrentamiento con Nightmare

OBJETIVO: LLEGAR AL LUGAR DEL SACRIFICIO

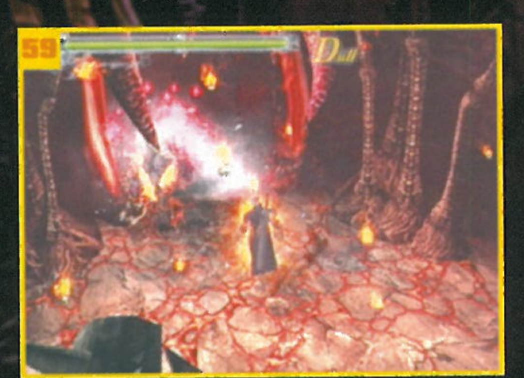
Esta es la misión más corta de todas. Nada más comenzar haz un doble salto y entra por el único hueco que hay (57). Recorre el pasillo hasta el final y golpea la membrana que verás para abrirla (58). En esta sala, por llamar de alguna manera a este "área viviente", te enfrentas a dos Frosts (59). Así que vuelve a equiparte con Ifrit (si es que alguna vez dejaste de usarlo) y dales caña a estos "tempanitos de hielo". También hay una estatua del tiempo para comprar todo lo que se te haya olvidado entre misión y misión (fíjate que en este mundo infernal el reloj de arena lo sujeta un demonio en vez de un ángel).

Golpea la membrana de esa misma habitación y llegarás a una gran sala donde tendrá lugar un nuevo combate contra Nightmare, más duro, si cabe, que los anteriores.

Pon todo tu empeño (parece mentira que a estas alturas sigamos recordandoos eso) en este enfrentamiento porque, además de ser el último contra Nightmare, cuando consigas derrotar a esa "masa viscosa", la misión concluye.


57


58


59

NIGHTMARE: MISIÓN 20



Tres cosas cambian en este nuevo, y último, enfrentamiento. La primera es el enemigo al que te vas a enfrentar en el mundo de pesadilla: Nero Angel, pero sin espadas voladoras. La segunda es que, cuando bajes la barra de energía de Nightmare por debajo de la mitad, Trish, la guapa y misteriosa rubia, comenzará a lanzarte rayos desde el otro lado del campo de energía. Los rayos nunca golpean a Nightmare, no puedes hacer que éste golpee a la rubia, no puedes distraer a Trish... así que, a esquivar tocan. La tercera novedad es que,cuando parece que has matado a tu gelatinoso enemigo... ¡su barra de energía se rellenará hasta un 20%! Por lo demás, usa la ya clásica técnica que tan bien has aprendido: activa los sellos, esquiva sus disparos y golpea en su esfera de energía hasta que se te borren las huellas dactilares...

MISIÓN 21: Una caverna viviente

OBJETIVO: ACTIVA EL CORAZÓN PARA ABRIR LA ÚLTIMA PUERTA.


60

Sí, sí, la última puerta significa que estás cerca del final. Comienzas la misión en una sala circular con una estatua del tiempo y un Agua Bendita (60). Sal por la única puerta abierta y llegarás a una habitación con un corazón. Como verás, el corazón no bombea demasiado bien (demasiadas chuletas de cordero, suponemos), así que tu misión será "curarlo" de todo ese exceso de colesterol.

Cruza la habitación y golpea el cristal rojo (61) hasta que se rompa. Dirígete a la puerta que se acaba de abrir en la habitación circular y recorre el pasillo hasta el final, teniendo cuidado con los tentáculos de las paredes y con el par de Nobodies que te salen al paso (62). Cuando cruces la puerta-membrana llegarás a una sala llena de lava (63). Acaba con los dos Plasmas que allí te esperan y


61


62


63

cruza el río de lava sin caerte (más que nada por las quemaduras de tercer grado). Activa el sello de la pared y salta por las plataformas (64) para llegar al segundo piso de la estancia. Recoge todas las esferas rojas de un nuevo cristal rojo y sigue escalando hasta que llegues a la puerta del nivel superior. Te encontrarás en la sala del corazón, pero en un nivel muy superior, así que da un gran salto por encima del hueco y activa el sello (65) del otro lado para que el corazón empiece a latir (66) y la última Puerta se abra. Efectivamente, éste era el objetivo de esta misión, así que... ¿fin? No, majete.







Las Misiones Secretas: objetivos diabólicos (y II)









MISIÓN SECRETA 7: Célula de agua
OBJETIVO: Derrotar a 8 Blades con la pistola de arpones.
*CUÁNDO: Solo en el intervalo entre las **misiones 13 y 14**.*
DÓNDE: En el camarote del capitán, tras investigar el esqueleto.
CÓMO: Es una misión bastante fácil, derrota a los 8 Blades con tu pistola de arpones y preocúpate sólo de que no te den con sus disparos.

MISIÓN SECRETA 8: El tesoro guardado por el Dios muerte
OBJETIVO: Derrotar a todos los enemigos.
*CUÁNDO: **Misiones 15 y 16**.*
DÓNDE: En la habitación giratoria con pinchos, donde encontramos el emblema del esqueleto.
CÓMO: En un espacio estrecho tienes que derrotar a 3 Shadows. Si tienes suerte saldrán de uno en uno, sino, los tres a la vez. Como tiene lugar en un pasillo es conveniente que llegues con la Nightmare Beta en tu poder, ya que las balas rebotan en las paredes. Si no, aplica las técnicas para una bestia.

MISION 9: Una lucha solitaria de escaleras
OBJETIVO: Coger la esfera azul al final de la escalera.
*CUÁNDO: **Misiones 16 y 17**.*
DÓNDE: Coliseum.
CÓMO: Sólo hay que subir por la escalera de calaveras y en el último peldaño saltar hacia atrás para conseguir el premio. Es una misión más desesperante que difícil, sobre todo porque cada vez que te caes, "los peldaños" se ríen en tu cara. ¡Mira qué majos ellos! Pero bueno, ya tienen bastante con estar ahí soportando nuestro peso a cada intentona!

MISIÓN 10: Sombras en la oscuridad
OBJETIVO: encontrar y destruir a cuatro Shadows.
*CUÁNDO: Sólo en la **misión 16**, tras destruir a Nightmare.*
DÓNDE: Sala del avión.
CÓMO: Vamos a ver, tenemos dos Shadows se esconden en la sala del avión, otro en el Hall principal y el último en la sala del puente, donde la reja. "Simplemente" tienes que ir a esas localizaciones y acabar con ellas. ¡Tú puedes!

MISIÓN 11: Piedra Sagrada en el cielo
OBJETIVO: Coger la esfera azul que flota en el aire.
*CUÁNDO: Sólo en la **misión 17**.*
DÓNDE: Puente derruido.
CÓMO: Lo más difícil de esta misión es activarla. Tienes UNA única oportunidad para cruzar el puente derruido sin caerte al agua. Recomendamos, a no ser que seas un fanático de los saltos, que cruces el puente volando. Una vez en el otro lado la misión se activará automáticamente. Recupera el poder mágico perdido en el enfrentamiento con Sewer Demon y, cuando acabes, sube a la parte más alta del marco de la puerta y vuela hasta la esfera azul.

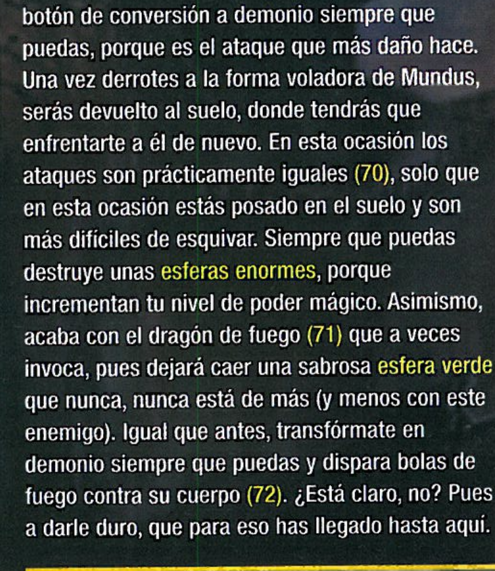


MISIÓN 22: La batalla legendaria
OBJETIVO: SOBREVIVIR, QUE YA ES BASTANTE





Acompañado por una música angelical cruza la sala y acércate a la estatua de Mundus. Lo "único que debes hacer en esta misión es derrotar a tu jurado enemigo, así que... ¡A sudar!
Tranqui, tranqui, que no te vamos a dejar solo a estas alturas, aquí tienes la mejor estrategia para derrotarlo. El combate contra Mundus tiene dos partes bien diferenciadas. En la primera apareces volando por el espacio convertido en demonio. Lo que debes hacer es disparar a toda velocidad bolas de fuego contra las cuatro esferas más gordas para destruirlas (67). Hecho esto, su escudo de defensa desaparecerá y podrás dañarle durante un breve período de tiempo. Estáte atento a todos sus ataques y esquívalos, porque cada uno quita una buena cantidad de energía. Estos ataques son, por orden ascendente de poder: disparar pequeñas balas al estilo de Nightmare, lanzar un montón de misiles que se te clavan en el cuerpo, provocar una lluvia de meteoritos (68) y lanzar un superpoderoso rayo de energía (69). No olvides usar el botón de conversión a demonio siempre que puedas, porque es el ataque que más daño hace. Una vez derrotes a la forma voladora de Mundus, serás devuelto al suelo, donde tendrás que enfrentarte a él de nuevo. En esta ocasión los ataques son prácticamente iguales (70), solo que en esta ocasión estás posado en el suelo y son más difíciles de esquivar. Siempre que puedas destruye unas esferas enormes, porque incrementan tu nivel de poder mágico. Asimismo, acaba con el dragón de fuego (71) que a veces invoca, pues dejará caer una sabrosa esfera verde que nunca, nunca está de más (y menos con este enemigo). Igual que antes, transfórmate en demonio siempre que puedas y dispara bolas de fuego contra su cuerpo (72). ¿Está claro, no? Pues a darle duro, que para eso has llegado hasta aquí.





MISIÓN 12: El Brazalete oculto
OBJETIVO: Conseguir una esfera azul y el brazalete del tiempo.
CUÁNDO: Solo en la ***misión 21****.*
DÓNDE: En la puerta secreta de la habitación circular.
CÓMO: Para activar esta misión, examina la pared que está justo frente a la estatua del tiempo. Una vez activada, recorre el pequeño laberinto eliminando a dos Nobodies y recogiendo la esfera azul que te espera en la sala del primer enfrentamiento. Cuando salgas del laberinto, llegarás a una habitación con tu "colegui" el esquelético Dragón. En esta ocasión no lanza bolas de fuego, sino directamente fuego. Antes de atacarle, recoge todas las esferas rojas que contiene el cristal rojo entre sus piernas (está en el suelo, así que no pienses nada raro...). Acaba con él escalando hasta estar a su altura y golpeándole con tus armas de combate cuerpo a cuerpo. Cuando lo elimines, salta hasta la parte superior de la habitación y recoge el brazalete del tiempo. Desde ahora, si te colocas este brazalete y pulsas el botón de conversión a demonio, el tiempo se detiene para que golpees a tus enemigos con "total impunidad".









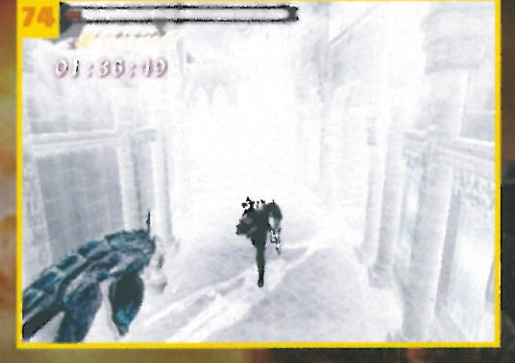
MISIÓN 23: La guía de la madre

OBJETIVO: ESCAPAR DE LA ISLA ANTES DE QUE EXPLOTE

El mejor modo de comenzar una misión es con un límite de tiempo, así que aquí tienes cinco minutos para escapar del castillo. Sin pararte a luchar más que con los enemigos imprescindibles, sal por la última Puerta, llega hasta la sala circular y sigue corriendo hasta que te encuentres con dos Nobodies (73). Acaba con ellos para abrir la puerta y sigue corriendo sin parar hasta el ascensor iluminado. Sube a la plataforma voladora del mundo especular y regresa al mundo normal. Sal de la catedral y elimina a los dos Blades (74) que te esperan en el pasillo. Cruza la puerta que se acaba de abrir para llegar a la sala del avión, donde el suelo se hundirá bajo tus pies. Quedarás encerrado en la sala de las tuberías con... Mundus (¿ves?, las cosas malas vienen de tres en tres). Cuando acabes con él tendrás que volar hasta conseguir escapar de la isla, pero no convertido en demonio sino...¡Pilotando el avión de la sala superior! (75). Quién te o iba a decir...

Puedes estar orgulloso porque has superado con éxito un gran juego para PS2. Ahora si que puedes disfrutar en tu sillón, dejar que el viento te dé en la cara... ¡pero no pienses en como vas a seducir al "pibón" sentado en el asiento trasero porque jamás vas a llevártela al huerto, te lo aseguramos.







MUNDUS: MISIÓN 23



Este es el último enfrentamiento del juego así que pon toda tu energía (lo sentimos, pero no podemos evitar preocuparnos por ti a estas alturas de la aventura).

Nuestra recomendación es que te equipes con Ifrit y, pegado a su cuerpo, no parar de saltar y golpear. De este modo solo tendrás que esquivar, muy de vez en cuando, sus rayos de energía. Cuando parece que lo has derrotado te amenazará con mucha más fuerza y parecerá a punto de acabar contigo. En ese momento, equípate con tus inseparables compañeras de fatigas, las pistolas Colt, y dispara hasta que tu nivel mágico se llene por completo.

Ahora, simplemente, conviértete en demonio y disfruta del efecto de tus disparos.

MODOS DE JUEGO: NIVELES DE DIFICULTAD PARA DAR Y TOMAR

Capcom, en su línea habitual, ha dotado a «Devil May Cry» de 6 niveles de dificultad distintos, ajustados a las habilidades de todos los jugadores, que no están disponibles desde la primera partida, sino que hay que pasarse el juego hasta 3 veces para poder acceder a todos. Aquí tienes un resumen de los distintos modos para que puedas elegir el que más te guste:

EASY AUTOMATIC: este modo de juego sólo puede ser activado en las tres primeras misiones del juego, mediante una pantalla que aparece al final de cada una de esas fases si el juego detecta que el nivel de dificultad es excesivo para ti. Para detectar esto el juego comprueba si has usado una esfera amarilla o una estrella de vida en la primera fase, al menos una esfera amarilla en la segunda o al menos dos esferas en la tercera. Es como un paseo militar.

EASY: este modo es prácticamente igual al anterior, pero se activa si hemos completado el juego en modo EASY AUTOMATIC.

NORMAL: es el modo de juego predefinido. Una vez que hemos completado el juego una vez, si comienzas una nueva partida mantendrás todos los objetos, armas, ítems y esferas rojas de la partida anterior, y no verás las escenas correspondientes a Alastor, Ifrit y Sparda.

HARD: se activa al completar el juego en modo NORMAL y como su nombre indica es más difícil que el anterior. Los enemigos hacen el el doble o triple daño que en el modo NORMAL, y reciben menos daño de ti. Por si esto fuera poco, los objetos cuestan MUCHO más y debes cumplir tiempos límite en casi todas las misiones para activar el siguiente modo. La ventaja (no es mucha, pero menos da una piedra) es que todas las armas están en tu poder desde el principio.

DANTE DEBE MORIR: el título ya es bastante descriptivo de por sí: "vas a pillar como un cosaco". Los enemigos tienen la "habilidad" de volverse locos, un estado en el que no puedes tirarlos al suelo y en el que el daño que hacen es "excesivo" (más te vale cumplir los límites de tiempo, porque sino todos los malos se volverán locos). Si todavía no te dan temblores y espasmos al pensar en este modo de juego, piensa que no recuperas vida en la forma demoníaca y que los objetos son "para ricos" (o sea, REALMENTE caros). Eso sí, hay un nuevo personaje a tu disposición, El Caballero Legendario, con una espada, Yamato, tan poderosa como Sparda y que permite convertirse en demonio y usar los mismos ataques que Alastor. El que no se consuela...

SUPER DANTE: se activa si completas el juego en el modo anterior. En él, los niveles de poder ¡no bajan!, así que puedes usar Inferno y Air Raid sin cortarte un pelo. Este modo de juego es un "regalo" para todos aquellos que no se hayan "defenestrado" ya antes de activarlo.

ESTE SUPLEMENTO HA SIDO REALIZADO POR EL EQUIPO DE HOBBY CONSOLAS


HOBBY PRESS


Este suplemento se regala
con el número 124 de la revista Hobby Consolas


AS
GRUPO AXEL SPRINGER